

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada dasarnya adalah bagian dari komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian dari integral dan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih.

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata "media" dan "pembelajaran" kata media secara harafia berarti perantara atau pengantar, sedangkan pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status belajar. Menurut penelitian Brown dalam buku Kristanto, (2016) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas belajar. Adapun pendapat Pitri & Seprina, (2023) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kesiapan peserta didik yang mendorong belajar secara sadar, terarah, dan terkendali.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran baik dari segi menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kesiapan peserta didik yang mendorong belajar secara sadar, terarah, dan terkendali.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

1. Media visual dua dimensi dan tidak transparan yaitu media yang dapat dilihat tetapi tidak dapat disentuh dan memiliki sifat semua. Contoh dari media visual dua dimensi yaitu sebagai berikut:

a. Grafik

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat angka-angka, dan simbol atau gambar.

b. Chart atau Bagan

Media bagan merupakan kombinasi antara media grafik, gambar, dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan.

c. Peta

Peta atau map adalah gambar seluruh Sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan tertentu.

d. Poster

Poster merupakan media publikasi yang menggabungkan tulisan, gambar, dan kombinasi keduanya untuk menyampaikan ide dan gagasan dengan maksud memberikan informasi kepada khalayak umum.

Kelemahan dari media visual ini yaitu tidak transparan, media tersebut disajikan bersifat semu sehingga tidak bergerak dan daya tariknya kurang. Sedangkan kelebihan dari media visual semu ini adalah dapat menambah daya tarik, serta dapat mempermudah pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.

2. Media visual dua dimensi yang transparan adalah media yang dapat dilihat dan disentuh. Contohnya adalah:

a. Film slide/ Power Point

Powerpoint merupakan aplikasi pembantu untuk membuat paparan dalam bentuk slide presentasi yang interaktif sehingga materi dapat ditampilkan lebih efektif dan profesional.

b. OHP

OHP (*Overhead* Proyektor) merupakan salah satu media instruksional yang cukup efektif dalam menjelaskan konsep-

konsep penting yang sulit didiskusikan atau di ajarkan apabila hanya dengan menggunakan papan tulis.

c. Film Strip

Media film Strip merupakan pesiar (ekskursi) yang digunakan peserta didik untuk melengkapi pengalaman belajar tertentu dan merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah.

d. Micro Film

Media micro film merupakan media penyimpanan analog dengan menggunakan gulungan film yang diekspos dan dikembangkan menjadi rekaman menggunakan proses fotografi.

Media visual dua dimensi transparan ini memiliki kelemahan yang membuatnya tidak cocok untuk orang yang memiliki masalah penglihatan, sementara kelebihanannya adalah pantulan proyeksi gambar tampak jelas di ruangan yang terang, memungkinkan guru dan siswa saling melihat.

3. Media visual yang dapat dilihat dan disentuh disebut sebagai media visual tiga dimensi. Contohnya adalah sebagai berikut:

a. Benda Sesungguhnya (kongkrit)

Media benda sesungguhnya, rangsangan melalui seluruh pancaindera antara lain: spesimen, monster, sample.

b. Model

Model merupakan salah satu bentuk media tiga dimensi, media benda tiruan sering disebut sebagai model.

c. Spesimen

Sepesimen adalah contoh atau keseluruhan bagian dari kelompok organisme (hewan, tumbuhan, bakteri, jamur, alga, dan virus) yang diambil dari lingkungan dan disimpan dalam wadah berupa botol atau kotak.

d. Diorama

Media diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

c. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang akan sangat membantu proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi. Media memiliki banyak karakteristik.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat diperukan oleh guru dan siswa karena dapat membantu baik penyampaian materi oleh guru dan pemahaman materi yang siswa perlukan. Fungsi media pembelajaran dalam jurnal penelitian Audie, (2019), fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, iklim, dan lingkungan

belajar. Adanya media pembelajaran membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Adapun menurut Alti dkk., (2022) fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih beragam, menyederhanakan pengutaraan teori, prinsip, ataupun filosofi dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Impresi media pembelajaran menumbuhkan atensi dan keikutsertaan peserta didik siswa dalam aktivitas belajar.
- c. Konsep-konsep dalam pembelajaran dapat lebih gampang dijelaskan dengan penggunaan media pembelajaran. memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungan mereka.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa, yang menghasilkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Namun, ada beberapa manfaat media yang lebih khusus. Institusi Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional menemukan delapan keuntungan dari penggunaan media dalam proses pembelajaran yaitu Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses

pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Media memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap bahan dan proses pembelajaran, dan dapat mengubah peran guru ke arah yang lebih baik dan produktif.

Selain beberapa manfaat media yang disebutkan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, ada banyak manfaat praktis lainnya dari media dalam proses pendidikan. Beberapa contoh manfaat praktis dari media dalam proses pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat membuat pesan dan informasi lebih mudah diakses, yang membuat proses dan hasil belajar lebih mudah.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, mendorong motivasi untuk belajar, memberikan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan keinginannya.
- c. Media pembelajaran dapat melampaui batas indera, ruang, dan waktu

- d. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang serupa kepada siswa tentang peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka serta memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2. Permainan Congklak

Matematika memiliki posisi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena menjadi landasan bagi pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, serta kreatif. Permainan congklak dipilih karena mengandung unsur logika, strategi, dan perhitungan yang relevan dengan konsep dasar matematika seperti penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan nilai-nilai sosial dan karakter seperti kerja sama, sportivitas, serta penghargaan terhadap budaya lokal. Berikut adalah gambar dari permainan congklak:



ber: Penulis

Gambar 2. 1 Permainan Congklak

a. Pengertian permainan congklak

Menurut Dani dkk., (2025) Permainan tradisional seperti congklak, yang juga dikenal dengan nama dakon atau sungka, telah

banyak diteliti sebagai media pembelajaran yang mengandung nilai-nilai matematis tinggi. Hasil dari berbagai penelitian mengindikasikan bahwa keterlibatan dalam permainan ini mencerminkan penggunaan konsep-konsep dasar matematika, seperti angka, operasi matematika, pola penyebaran, dan juga strategi berpikir yang memerlukan kemampuan logika dan analisis.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggabungan permainan congklak dalam proses belajar dapat memperbaiki semangat, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa mengenai matematika. 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 (Hanifa dkk., 2025). Melalui eksplorasi ini, diharapkan dapat diperoleh wawasan baru tentang hubungan antara matematika dan budaya, yang dapat membantu pengembangan pembelajaran yang kontekstual dan berarti. Dengan demikian, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan terhadap inovasi kurikulum yang fokus pada penguatan karakter, nilai-nilai budaya, dan relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa.

b. Fungsi dan peran permainan congklak

Permainan congklak memiliki fungsi yang tidak hanya terbatas sebagai hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif, sosial, budaya,

dan psikologis. Permainan congklak juga berfungsi untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan terkait soal mean, median, modus, pada materi statistik di kelas VIII SMPN 8 Sepauk. Dalam aspek pendidikan, congklak dapat melatih kemampuan berhitung, berpikir logis, serta menyusun strategi. Oleh karena itu, congklak sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika yang membutuhkan kemampuan berpikir sistematis dan analitis.

c. Cara menggunakan permainan congklak

Sebelum memahami langkah-langkah permainan congklak, penting untuk mengetahui gambaran umum mengenai cara bermainnya. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang memiliki aturan sederhana namun membutuhkan ketelitian, strategi, dan konsentrasi. Agar permainan dapat berlangsung dengan tertib dan adil, setiap pemain perlu memahami urutan serta aturan dasar yang berlaku. Oleh karena itu, berikut disajikan langkah-langkah permainan congklak secara umum sebagai pedoman dalam pelaksanaannya.

- 1) Permainan dimainkan oleh dua orang.
- 2) Menggunakan papan congklak yang terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang besar (rumah/lumbung) di kedua ujung papan.
- 3) Setiap lubang kecil diisi dengan jumlah biji yang sama (umumnya 7 biji per lubang).

- 4) Kedua pemain duduk berhadapan, masing-masing menguasai 7 lubang kecil dan 1 lumbung di sisi kanan.
- 5) Untuk menentukan giliran pertama, bisa dilakukan kesepakatan atau suit.
- 6) Pemain yang mendapat giliran memilih salah satu lubang kecil di wilayahnya.
- 7) Semua biji dalam lubang tersebut diambil.
- 8) Biji dibagikan satu per satu ke lubang berikutnya searah jarum jam, termasuk ke lumbung sendiri.
- 9) Pemain tidak boleh mengisi lumbung milik lawan.
- 10) Jika biji terakhir jatuh di lumbung sendiri, pemain mendapat giliran lagi.
- 11) Jika biji terakhir jatuh di lubang kecil yang masih berisi biji, pemain mengambil semua biji di lubang tersebut dan melanjutkan pembagian.
- 12) Jika biji terakhir jatuh di lubang kosong di wilayah sendiri, pemain berhak mengambil biji di lubang lawan yang berhadapan (jika ada), lalu memasukkannya ke lumbungnya.
- 13) Permainan berakhir jika salah satu sisi lubang kecil sudah kosong semua.
- 14) Pemain yang masih memiliki biji di sisi lubangnya akan memasukkan seluruh biji tersebut ke dalam lumbungnya.

15) Pemenang adalah pemain yang memiliki jumlah biji terbanyak di lumbungnya.

d. Langkah-langkah permainan congklak bermuatan budaya lokal

Berikut merupakan uraian langkah-langkah pelaksanaan permainan congklak yang telah dimodifikasi dengan muatan budaya lokal. Langkah-langkah ini disusun sebagai pedoman agar kegiatan permainan dapat berlangsung secara terarah, sistematis, dan tetap mengintegrasikan unsur pembelajaran serta nilai-nilai budaya setempat. Melalui tahapan-tahapan yang jelas, permainan tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mendukung pemahaman konsep serta penanaman karakter siswa.

- 1) Guru menyiapkan media congklak beserta biji congklak, kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan 98 biji congklak yang akan digunakan sebagai data dalam pembelajaran.
- 2) Selanjutnya, untuk memahami konsep mean (rata-rata), guru membimbing siswa untuk membagikan biji congklak tersebut ke dalam 14 lubang secara sama rata. Melalui kegiatan ini, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana proses pembagian yang adil hingga setiap lubang memiliki jumlah biji yang sama,

sehingga mereka dapat menemukan konsep rata-rata secara konkret.

- 3) Kemudian, untuk menentukan modus, guru mengarahkan siswa untuk mengamati jumlah biji congklak pada setiap lubang setelah permainan dilakukan. Siswa diminta mengidentifikasi lubang yang memiliki jumlah biji paling banyak muncul atau jumlah yang paling sering ditemukan. Dari pengamatan tersebut, siswa dapat memahami bahwa modus adalah nilai yang paling sering muncul dalam suatu data.
- 4) Selanjutnya, dalam mempelajari median, guru membimbing siswa untuk mengurutkan jumlah biji congklak dari yang paling sedikit hingga yang paling banyak. Setelah data diurutkan, siswa diminta menentukan nilai tengah dari data tersebut. Dengan cara ini, siswa dapat memahami konsep median sebagai nilai tengah secara lebih jelas.
- 5) Terakhir, guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilakukan dengan mengaitkan hasil permainan congklak dengan konsep statistik yang telah dipelajari. Melalui langkah-langkah ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif, kontekstual, dan membantu siswa dalam memahami konsep mean, median, dan modus secara lebih mendalam.

Melalui cara ini, siswa tetap bermain sesuai aturan dasar congklak. Hal ini membuat pembelajaran statistik menjadi lebih aktif, menantang, dan menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain. Selain itu, guru juga dapat mengamati kemampuan siswa dalam memahami materi. Proses ini melatih ketelitian, konsentrasi, serta diharapkan dapat memotivasi siswa untuk terus giat belajar.

e. Kelebihan dan kekurangan permainan congklak

Adapun kelebihan dan kekurangan media ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihan permainan congklak ini yaitu:
 - a. Dapat digunakan untuk pemahaman konsep.
 - b. Media ini mudah dibuat
 - c. Cara penggunaan media ini juga mudah dan menarik bagi siswa.
- 2) Kekurangan permainan congklak ini yaitu:
 - a. Permainan ini memiliki harga yang cukup mahal.
 - b. Proses pembuatannya memakan waktu yang cukup lama.

3. 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 tradisional. Dengan demikian, integrasi permainan tradisional congklak dalam pembelajaran matematika tidak hanya memperkuat

pemahaman kognitif siswa, tetapi juga berkontribusi pada pelestarian budaya bangsa dan pengembangan pendidikan yang kontekstual serta bermakna (Sharppy, 2025). Budaya lokal merupakan bagian penting dalam kehidupan masyarakat yang mencerminkan identitas, nilai, norma, serta kebiasaan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Dalam konteks pendidikan, budaya lokal memiliki peran strategis sebagai landasan dalam membentuk karakter peserta didik serta menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Sekolah sebagai lingkungan pendidikan tidak terlepas dari pengaruh budaya yang berkembang di masyarakat sekitarnya, sehingga keberadaan budaya lokal perlu dikenali, dilestarikan, dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

SMP Negeri 8 Sepauk terletak di wilayah Kecamatan Sepauk, Kabupaten Sintang, Kalimantan Barat, yang memiliki latar belakang masyarakat yang beragam. Salah satu budaya yang berkembang di lingkungan sekolah ini adalah budaya Jawa, yang dibawa oleh masyarakat pendatang melalui program transmigrasi. Kehadiran masyarakat Jawa tersebut memberikan pengaruh terhadap kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekolah, sehingga tercipta suasana yang mencerminkan keberagaman budaya. Budaya Jawa di SMP Negeri 8 Sepauk dapat terlihat dalam kehidupan sehari-hari siswa, terutama dalam penggunaan bahasa dan pola komunikasi. Sebagian siswa masih menggunakan bahasa Jawa dalam interaksi mereka, baik di dalam

maupun di luar kelas, sebagai bentuk pelestarian identitas budaya. Selain itu, nilai-nilai yang terkandung dalam budaya jawa, seperti sopan santun, sikap hormat kepada guru, serta kebiasaan gotong royong, juga tercermin dalam perilaku siswa di sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa budaya tidak hanya diwariskan melalui bahasa, tetapi juga melalui sikap dan kebiasaan.

Di sisi lain, unsur budaya jawa juga dapat muncul dalam kegiatan sekolah, seperti kegiatan seni dan peringatan hari tertentu yang melibatkan unsur budaya daerah. Selain itu keterkaitan budaya lokal dengan proses pembelajaran dapat diwujudkan melalui pemanfaatan permainan tradisional, salah satunya adalah permainan congklak yang berasal dari budaya jawa. Permainan congklak tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai edukatif yang dapat melatih kemampuan berhitung, strategi, serta pemecahan masalah siswa. Dalam konteks pembelajaran matematika, penggunaan congklak dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan menyenangkan karena melibatkan aktivitas langsung. Dengan demikian, budaya jawa di SMP Negeri 8 Sepauk menjadi bagian penting dalam membentuk lingkungan belajar yang tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pada pelestarian nilai-nilai budaya lokal. Keberadaan budaya ini turut mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa.

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting yang dapat menunjukkan bahwa siswa berhasil dalam melakukan proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan proses pembelajaran, dimana hasil belajar memainkan peran yang sangat penting. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Guru dapat menggunakan hasil belajar ini sebagai tolak ukur untuk menentukan keberhasilan belajar apabila siswa telah memahami dan mengembangkan tingkah laku yang positif, yang merupakan salah satu contoh tingkah laku yang baik.

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses pembelajaran, dimana hasil belajar memainkan peran yang sangat penting. Hasil belajar matematika seharusnya memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Karena hasilnya bersifat konkret, siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan dalam pelajaran matematika. Hasil proses pembelajaran. belajar adalah representasi dari proses yang telah dicapai selama proses pembelajaran.

Hasil belajar akan sebanding dengan proses yang dilalui oleh siswa, yang diharapkan akan mengarah pada kemajuan. Kemudian menurut Siregar, (2024) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah

hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses belajar pembelajaran dengan membawa suatu perubahan dan dapat ditunjukkan dengan kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru. Pendidikan yang berkualitas memerlukan sumber daya guru yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Lingkungan belajar meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana prasarana yang diperlukan untuk menunjang pembelajaran dan kegiatan belajar mengajar sehingga memudahkan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah wadah bagi guru dalam melihat kemampuan kognitif siswa. Hasil belajar merupakan pencapaian dari proses yang telah dilalui selama proses pendidikan, dan penilaiannya diwakili oleh satuan angka. Selain itu, hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai perubahan sikap, keterampilan, dan tingkah laku siswa setelah belajar.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses yang menggambarkan permasalahan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang sudah diajarkan oleh guru. Namun dalam mencapai hasil belajar tersebut banyak sekali faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu faktor internal

yang mencakup ranah dalam diri siswa, faktor eksternal meliputi hal-hal luar yang mempengaruhi hasil belajar seperti lingkungan, kondisi kelas, sarana dan prasana penunjang proses belajar mengajar, dan faktor pendekatan belajar yang meliputi metode atau strategi yang guru gunakan selama pembelajaran berlangsung.

Menurut Siregar, (2024) mengatakan bahwa Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi menjadi dua kategori: internal dan eksternal. Faktor internal dapat dikelompokkan menjadi dua faktor: faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis dapat mencakup kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Faktor eksternal, yang juga disebut sebagai faktor sosial, dapat mencakup faktor keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif. Menurut Taksonomi Bloom di bawah ini merupakan indikator atau tolak ukur hasil belajar kognitif siswa.

Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar Kognitif

Jenis Hasil Belajar Kognitif	Indikator
Mengingat	Kemampuan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari.
Memahami	Kemampuan menjelaskan makna materi yang dipelajari.
Menerapkan	Kemampuan menggunakan konsep atau prosedur dalam situasi tertentu.
Menganalisis	Kemampuan menguraikan informasi

Mengevaluasi	menjadi bagian-bagian dan melihat hubungan antar bagian.
Menciptakan	Kemampuan membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu.
	Kemampuan menyusun atau menghasilkan sesuatu yang baru.

Sumber: (Anderson dkk., 2023)

5. Motivasi belajar

Motivasi memiliki peran penting untuk mendorong semangat belajar siswa agar kegiatan belajar dapat dilaksanakan dengan baik sehingga terjadi peningkatan dalam hasil pembelajaran. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Seseorang yang tidak memiliki motivasi dalam belajar tidak akan mungkin berhasil dalam aktivitas belajarnya

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dalam bahasa latin disebut *motivum*. Artinya, alasan yang menyebabkan sesuatu bergerak. Motivasi pada dasarnya bermakna kontekstual, mempunyai identitas dan arah. Karena itu motivasi dapat dipahami dari motif yang mendasarinya. Motivasi dapat bersumber dari dalam diri dan yang bersumber dari luar diri. Motivasi intrinsik (dari dalam diri) muncul karena individu senang melakukannya. Motivasi mendorong dan memberi energi pada tingkah laku. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku

individu yang bersumber dari luar dirinya. Seseorang berbuat sesuatu karena dorongan dari luar dirinya seperti adanya reward dan menghindari adanya *punishment*.

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Menurut Rahman, (2021) Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki banyak energi untuk kegiatan rekreasi dengan belajar bekerja.

Motivasi dapat diartikan sebagai serangkaian usaha untuk menciptakan situasi tertentu, sehingga seseorang merasa mau dan ingin melakukan sesuatu. Apabila dia tidak menyukai hal itu, maka dia akan berusaha menghilangkan atau menghindari perasaan yang tidak suka. Dengan kata lain, motivasi dapat dipicu oleh dorongan dari luar, tetapi sesungguhnya motivasi itu berkembang dari dalam individu itu sendiri. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan pada arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksudkan tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada orang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi. Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam individu itu sendiri.

Dari gambaran tersebut, bisa disimpulkan bahwa motivasi adalah penyesuaian tingkah laku atau penampilan karena suatu rangkaian latihan, seperti menyimak, memperhatikan, menyetel, bertindak, dan bertingkah laku termasuk sudut mental, emosional, dan psikomotorik yang dilakukan sebagai akibat dari faktor intrinsik keinginan dan motivasi. Keinginan untuk berhasil mendorong kebutuhan belajar, seperti halnya harapan akan lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Namun, faktor ekstrinsik dari luar, seperti rangsangan tertentu, juga diperlukan agar seseorang mau terlibat dalam kegiatan belajar yang lebih aktif dan antusias.

b. Macam-macam Motivasi Belajar

1) Motivasi intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu (Baikuni, & Ruslan, 2022). Misalnya

saja seorang yang senang membaca, menyanyi/menggambar, tanpa adanya orang yang mendorong atau menyuruhnya pun ia rajin mencari buku-buku untuk dibacanya, mendengarkan lagu untuk dinyanyikan, dan menorehkan tinta dalam buku gambar.

Kemudian jika dilihat dari segi tujuan kegiatan belajar yang dilakukannya, maka yang dimaksud dengan motivasi intrinsik disini adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung didalam perbuatan belajar itu sendiri. Misalnya saja seorang siswa belajar karena dia memang benar-benar ingin mendapatkan pengetahuan nilai atau ketrampilan tertentu dan tidak karena tujuan selain itu. Itulah sebabnya motivasi intrinsik juga dapat dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajarnya.

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang akan aktif dan berfungsi jika sudah ada rangsangan dari luar. Sebagai contoh seseorang akan mau belajar, jika dan hanya jika dia mengetahui bahawa besok akan diselenggarakan ujian/ulangan harian, dan dia mengharapkan mendapatkan nilai yang baik. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya

karena adanya perangsang dari luar. Seperti pujian, peraturan, tata tertib, teladan guru, orangtua dan lain sebagainya.

Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu bahwa besok paginya akan ujian dengan harapan mendapat nilai baik sehingga akan dipuji oleh pacarnya atau temannya. Jadi dia belajar bukan karena ingin mengetahui sesuatu namun karena ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah pujian dan lain sebagainya. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalam aktivitasnya dimulai dan diteruskan yang dikarenakan ada dorongan dari luar.

c. Indikator Motivasi Belajar

Jika seseorang memiliki dorongan untuk belajar yang cukup tinggi, hal ini dapat terlihat melalui tanda-tanda motivasi karena tanda-tanda ini berfungsi sebagai alat ukur yang digunakan untuk menggambarkan perilaku siswa dalam hal motivasi belajarnya. Tanda-tanda motivasi belajar seperti yang disebutkan di bawah ini akan sangat bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran. Tanda-tanda motivasi belajar yang akan digunakan untuk merancang kisi-kisi instrumen kuesioner untuk mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah motivasi belajar. Sejalan dengan indikator motivasi belajar menurut Nisa, (2026) memiliki lima indikator yaitu diantaranya 1) Rasa senang dan

ketertarikan 2) Minat dan perhatian 3) Keaktifan dan dorongan untuk berprestasi 4) Semangat dalam belajar 5) Keinginan kuat untuk memahami.

Maka kesimpulan dari beberapa indikator-indikator motivasi belajar diatas adalah adanya aktivitas belajar yang tinggi, adanya hasrat dan keinginan berhasil, ulet saat menghadapi kesulitan, adanya lingkungan belajar yang kondusif, lebih senang bekerja mandiri. Indikator diatas memiliki kekuatan masing-masing dalam mengukur motivasi belajar siswa sehingga kita dapat melihat seluruh indikator tersebut bekerja dalam diri individu

d. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi untuk belajar adalah sudut mental yang menciptakan, atau setidaknya, dipengaruhi oleh keadaan fisiologis dan perkembangan mental siswa. Motivasi untuk belajar dipengaruhi oleh berbagai elemen yang berasal dari diri siswa sendiri maupun faktor eksternal. Elemen dari dalam siswa sering kali dianggap sebagai faktor internal. Unsur ini mencakup ketertarikan terhadap subjek, dorongan untuk mencapai sesuatu, cita-cita atau impian di masa depan, keyakinan diri, serta keadaan fisik dan mental. Siswa yang memiliki minat dan tujuan yang terdefinisi dengan baik biasanya lebih semangat dalam proses belajar. Di sisi lain, perasaan tidak percaya diri, kelelahan, atau tantangan emosional bisa mengurangi motivasi belajar.

Selain itu, ada faktor-faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa. Keluarga memiliki peranan yang krusial, seperti dukungan dari orang tua, perhatian terhadap proses belajar anak, dan suasana rumah yang mendukung. Lingkungan pendidikan juga sangat berpengaruh, mencakup cara pengajaran guru, pemanfaatan media untuk belajar, interaksi antara guru dan siswa, serta relasi antar teman. Pembelajaran yang menarik dan beragam biasanya dapat meningkatkan motivasi, sementara pembelajaran yang itu-itu saja bisa menurunkannya.

Faktor lainnya yang berpengaruh adalah lingkungan sosial dan budaya. Norma yang ada dalam masyarakat, pengaruh dari teman sebaya, serta kemajuan teknologi bisa mempengaruhi sikap siswa terhadap pembelajaran. Contohnya, pemanfaatan media pembelajaran yang berbentuk permainan atau yang mengangkat budaya setempat bisa meningkatkan partisipasi siswa karena terasa lebih relevan dengan kehidupan mereka. Oleh karena itu, motivasi untuk belajar tidak muncul secara mendadak, tetapi dipengaruhi oleh gabungan dari faktor-faktor internal dan eksternal yang saling bertemu dalam proses belajar.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang akan dijelaskan sebagai berikut ini:

1. Yani dkk., (2025). Dengan judul “Pengaruh Media Congkremat (Congklak Kreasi Matematika) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa Materi KPK dan FPB”. Menyimpulkan bahwa mengenai media

“Congkremat” atau Congklak Kreasi Matematika bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan permainan congklak yang dimodifikasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa pada materi matematika tertentu, seperti KPK dan FPB. Dalam penelitian ini, congklak tidak hanya digunakan sebagai permainan biasa, tetapi telah dikembangkan menjadi media pembelajaran yang terintegrasi dengan soal-soal matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media congkremat memiliki hasil belajar dan motivasi yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Penelitian ini relevan dengan skripsi Anda karena sama-sama meneliti pengaruh permainan congklak terhadap dua variabel utama, yaitu hasil belajar dan motivasi belajar.

2. Pambudya Luhur Wijaya dkk., (2023). Dengan judul “Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Modifikasi terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo Tahun Pelajaran 2022/2023”. Menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional congklak yang dimodifikasi untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa. Fokus penelitian ini lebih menekankan pada aspek minat belajar sebagai bagian dari motivasi intrinsik siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan congklak sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi matematika. Relevansinya dengan penelitian Anda terletak pada variabel motivasi

belajar serta penggunaan permainan tradisional sebagai inovasi dalam pembelajaran.

3. Putri dkk., (2025). Dengan judul “Pengaruh *Problem Based Learning* Perbantuan Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”. Menyimpulkan bahwa penelitian ini mengkaji pengaruh model *Problem Based Learning* yang dibantu dengan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika siswa. Dalam penelitian ini, congklak digunakan sebagai alat bantu dalam penerapan model pembelajaran tertentu. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa yang menggunakan congklak dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media tersebut. Penelitian ini relevan karena menunjukkan bahwa permainan congklak dapat meningkatkan hasil belajar ketika diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang tepat.
4. Ayuningrum dkk., (2024). Dengan judul “*Exploring Traditional Game Congklak as an Effective Learning Tools for Elementary Schools*”. Mengeksplorasi bahwa efektivitas permainan tradisional congklak sebagai alat pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa congklak memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, serta kemampuan numerasi. Walaupun bersifat kajian pustaka, penelitian ini memperkuat landasan teoritis bahwa permainan tradisional dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan kontekstual.

5. Hariyadi dkk., (2024). Dengan judul *“Enhancing Numeracy Skills in Elementary Students through the Traditional Congklak Game: A Study in Kudus”*. Menyimpulkan bahwa meneliti peningkatan keterampilan numerasi dan motivasi belajar melalui permainan congklak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan congklak mengalami peningkatan dalam pemahaman konsep matematika serta menunjukkan motivasi belajar yang lebih tinggi. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan interaksi sosial siswa. Penelitian ini sangat relevan karena secara langsung mengaitkan penggunaan congklak dengan peningkatan kemampuan akademik dan motivasi belajar.

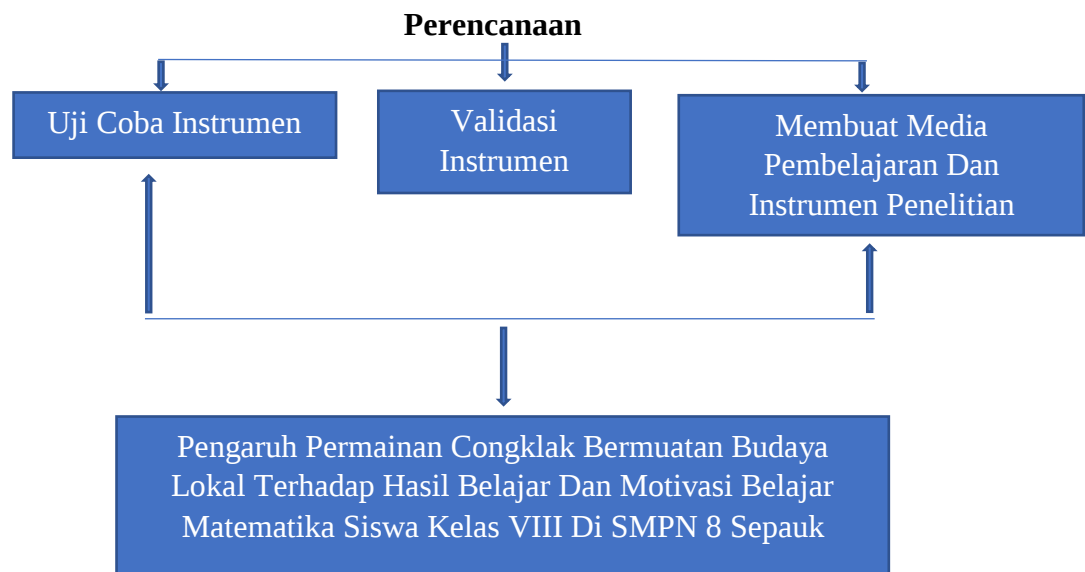
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari kondisi awal pembelajaran matematika yang menunjukkan bahwa hasil belajar dan motivasi belajar siswa masih rendah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan budaya lokal juga belum optimal, sehingga pembelajaran cenderung kurang menarik dan belum mampu melibatkan siswa secara aktif. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan sekaligus pemahaman siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah permainan congklak bermuatan budaya lokal. Permainan ini tidak hanya memiliki nilai edukatif, tetapi juga dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika.

Penerapan permainan congklak dalam pembelajaran, khususnya pada materi statistik, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, siswa dapat memahami konsep-konsep statistik seperti mean, median, dan modus dengan lebih mudah. Untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan permainan tersebut, pembelajaran dilaksanakan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan permainan congklak bermuatan budaya lokal dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil belajar dan motivasi belajar dari kedua kelas kemudian dibandingkan untuk melihat adanya perbedaan sebagai dampak dari perlakuan yang diberikan.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini mengarah pada dugaan bahwa penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal dalam pembelajaran matematika dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Berikut ini adalah gambar alur kerangka berpikir penelitian ini.





Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pernyataan yang merujuk kepada dugaan sementara atau terkaan tentang apa saja yang akan peneliti amati dalam usaha untuk memahami masalah. Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu permasalahan yang sedang diuji. Menurut Nur dkk., (2025) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui data, penelitian, atau pengamatan. Menurut penjelasan beberapa ahli, dalam pemahaman hipotesis, ada tiga tahap utama, yaitu mencari sumber dasar untuk membangun hipotesis, Membuat teori atau dalil terkait yang menghubungkan variabel

dependen dan variabel independen selama analisis, dan memilih statistika yang tepat untuk menguji hipotesis. Oleh karena itu, substansi hipotesis adalah pernyataan sementara yang didasarkan pada norma-norma yang relevan dengan kasus atau fenomena penelitian dan akan diuji dengan metode atau statistika yang tepat.

Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

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