

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan mengenai penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal pada materi statisti kelas VIII di SMP N 8 Sepauk, dapat ditarik kesimpulan menyeluruh mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil uji *wilcoxon signed rank test* yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,017 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika siswa sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan congklak bermuatan budaya lokal. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 8 Sepauk. Dengan demikian, permainan congklak bermuatan budaya lokal dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar matematika siswa.
2. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ serta didukung oleh hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 8 Sepauk pada kelas eksperimen. Oleh karena itu, permainan congklak bermuatan budaya lokal dapat dijadikan sebagai salah

satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

3. Berdasarkan hasil uji *mann-whitney u* yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,582 > 0,05$ serta didukung oleh hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara siswa yang menggunakan permainan congklak bermuatan budaya lokal dan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, permainan congklak bermuatan budaya lokal dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran matematika tanpa mengurangi pencapaian hasil belajar siswa.
4. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ serta didukung oleh hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar matematika antara siswa yang menggunakan permainan congklak bermuatan budaya lokal dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 8 Sepauk dibandingkan metode pembelajaran konvensional.
5. Respon siswa terhadap penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal berada pada kategori sangat baik dengan persentase rata-rata sebesar 87,22%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan

respon positif terhadap penggunaan permainan congklak bermuatan budaya lokal karena mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran matematika.

B. Saran

Adapun manfaat dan saran yang diharapkan dari hasil penelitian ini diantara lain adalah:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Matematika, diharapkan dapat menerapkan permainan congklak bermuatan budaya lokal sebagai alternatif untuk meminimalkan pembelajaran abstrak, serta memicu keaktifan dan hasil belajar serta motivasi belajar matematika siswa melalui masalah nyata yang dekat dengan lingkungan mereka.
2. Bagi Pihak Sekolah, dapat memberikan dukungan terhadap kreativitas guru dalam mengembangkan media dan perangkat pembelajaran berbasis kearifan lokal guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika dan antusiasme belajar siswa di sekolah.
3. Bagi Pembaca dan Peneliti Selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai integrasi etnomatematika dalam pembelajaran. Bagi peneliti yang berminat melakukan kajian sejenis, disarankan untuk memodifikasi penelitian dengan memperluas implementasi permainan congklak bermuatan budaya lokal pada materi matematika lainnya, serta lebih mengoptimalkan pengelolaan alokasi waktu saat proses diskusi kelompok di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., & Fitriyah, L. A. (2022). *Media Pembelajaran*. Global Eksekutif Teknologi.
- Amelia, D., & Gultom, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 104204 Sambirejo Timur. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4), 01–15.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1), 18.
- Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., Airasian, P. W., Cruikshank, K. A., Mayer, R. E., Pintrich, P. R., Raths, J., & Wittrock, M. C. (2023). *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives*. Jim-Zam Co.
- Anggraeni, N. C., Rohaeti, E. E., & Alawiyah, T. (2021). Profil Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Sma Gunung Halu. *Fokus*, 4(2), 146. <https://doi.org/10.22460/Fokus.V4i2.6321>
- Ansyah, Y. A., Salsabilla, T., & Mailani, E. (2025). Peran Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 9(1).
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fkip*, 29, 586–595.

Aulia, T. (2023). Teknik Analisis Data: Pengertian, Jenis Dan Cara Memilihnya.

Umsu: Unit Pengelola Jurnal Ilmiah.

Ayuningrum, H., Fauziyah, S. N., Fauziah, F., & Juhji. (2024). Exploring Traditional Game Congklak As An Effective Learning Tools For Elementary Schools. *Tarunateach: Journal Of Elementary School*, 2(1).

Bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *Widyanuklida.*

Baikuni, Ach. & Ruslan. (2022). *Metode Hypnoteaching Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.* Haura Utama.

Damayanti, S. A., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Jegolan Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Cijengkol 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).

Dani, J. R., Fujiaturrahman, S., & Haifaturrahmah, H. (2025). Mengeksplorasi Nilai Matematika Dalam Permainan Congklak Dan Tradisi Berhitung Lokal. *Journal Of Authentic Research*, 4(2).

Dhobith, A., Usman, & Sibawaihi. (2025). Relevansi Model Konstruksivisme Jean Piaget Bagi Pengembangan Pendidikan Agama Islam (PAI). *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 10(1), 15.

Fendya, W. T., & Setya, C. W. (2018). Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada LPK Cyber Computer. *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education*, 3(1).

- Hanifa, S., Hudi, I., Zendrato, B., Wahyuni, A. D., Jafrianti, W., Aulia, Z., Utami, R. P., Habibi, N., & Qurbani, A. (2025). Kearifan Lokal Melalui Permainan Congklak Sebagai Upaya Penguatan Identitas Nasional Di SDN 42. *Jurnal Ilmiah Multidisipliner*.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Cv. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hariyadi, A., Rasyad, A., Rondhi S, W., Santoso N, D., & Najikhah, F. (2024). Enhancing Numeracy Skills In Elementary Students Through The Traditional Congklak Game: A Study In Kudus. *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan*, 16(3).
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2 (1), 23.
- Hutasuhut, N., & Albina, M. (2025). Instrumen Penelitian Pendidikan. *Blaze: Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 3 (3), 181.
- Jannati, R. P. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Pada Materi FPB Dan KPK Siswa Kelas IV. *Eskul: Jurnal Pengajaran Dan Pengembangan Sekolah*, 1(1).
- Karira, N. F., Sunarti, T., Niswati R.J, M., & Setyasih, W. (2023). Validitas Instrumen Tes Berbasis Literasi Sains Untuk Mengukur Keterampilan

- Berpikir Kritis Siswa SMA Pada Materi Energi Terbarukan. *Jurnal Unesa: Inovasi Pendidikan Fisika*, 12(2).
- Karuniah, M., Lian, B., & Novianti, R. (2023). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di TK Lematang Lestari Muara Enim. *Author: Education And Learning Journal*, 2(6).
<https://doi.org/10.31004/Author.V2i6.254>
- Komara, A. D. (2025). Penggunaan Skala Likert Untuk Penelitian. *Ruangkerja.Id*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Marhawati. (2022). *Statistik Terapan*. Tahta Media Group.
- Maria, A., & Maulana, R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Masagi*, 2(1).
- Mosa, T. O., Puang, D. M. E., & Lawotan, Y. E. (2025). Pengaruh Model Pbl Berbantuan Permainan Congklak Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Penjumlahan Kelas II SD. *Educational: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(4).
- Nisa, F. K. (2026). *Pengaruh Kepercayaan Diri Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Pai Pada Mata Kuliah Materi Pembelajaran Aqidah Akhlak Di Uin Raden Intan Lampung*.
- Nur, M., Junita, R. P., Zulpan, & Arianto. (2025). Memahami Hipotesis Dan Contoh Pengujiannya. *Journal Of Literature Review*, 1(2).

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhani, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2).
- Nurfaidah, S., Nining, H., Salmawati, Intan, P. A., & Piansyah. (2023). Efektivitas Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14, 148.
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). Teori Belajar Konstruktivisme. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4 (4), 6868.
- Pitri, & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas XII Di SMA Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123.
- Putri, Diana, Muslim, Rahhman, Nur, & Adiansha. (2025). Pengaruh Problem Based Learning Perbantuan Permainan Tradisional Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02).
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Gorontalo*, 292.
- Safira, L. K., & Ferdiani, Y. Dwi. (2025). Integrasi Pembelajaran Matematika Melalui Budaya Permainan Tradisional Bola Bekel Di Desa Padansari. *Peradaban Jurnal Of Community Service*, 1, 68.

- Sari, D. D., & Zulmaulida, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Moodle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Kelas VIII. *Suska Journal Of Mathmematics Education*, Vol. 7 No. 2. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i2.14674>
- Sharppy, S. (2025). Pendekatan Edukasi Budaya Lokal: Studi Literatur Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 7(2).
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 220.
- Sugiyono, Prof. Dr. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rnd*. Alfabeta Bandung.
- Widodo, S. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang. Science Techno.
- Wijaya, P. L., Sufa, F. F., & Restuningsih, A. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Modifikasi Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Plosorejo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2).
- Yani, S., Suyadi, & Syanti, E. C. (2025). Pengaruh Media Congkremat (Congklak Kreasi Matematika) Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Siswa Materi KPK Dan FPB. *Edukatika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2).