

**PENGARUH PENGGUNAAN ETNOMATEMATIKA ENGLEK TERHADAP
MINAT BELAJAR MATEMATIKA PADA PESERTA DIDIK
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Nila Mey Alina¹, Ivayuni Listiani², Naniek Kusumawati³
¹²³PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun
nilameya@gmail.com

ABSTRACT

The use of learning styles affects learning interest or motivation, for example in learning mathematics. Interest in learning math in elementary schools is low due to the lack of media use. The engklek game can be used as one of the media used in learning math. The purpose of the study was to determine the effect of using hopscotch ethnomathematics on interest in learning mathematics in grade IV elementary school. This study used an experimental method with a nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design. The research sample consisted of two groups, namely the experimental group using the hopscotch game media and the control group using conventional learning methods. Data analysis used t-test to see significant differences between the two groups. The results showed that there was a significant difference between the experimental group and the control group in terms of interest and math learning outcomes. The experimental group that used crank game media showed a more significant increase in math learning outcomes compared to the control group. The results showed that the use of cricket game media had a positive effect on learning interest and math learning outcomes of fourth grade elementary school students.

Keywords: Hopscotch Game, Mathematics, Learning Interests

ABSTRAK

Penggunaan gaya belajar berpengaruh terhadap minat belajar atau motivasi belajar, misalnya pada pembelajaran matematika. Minat belajar matematika pada sekolah dasar rendah dikarenakan penggunaan media yang kurang. Permainan engklek dapat digunakan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan etnomatematika engklek terhadap minat belajar matematika kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan engklek dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Analisis data menggunakan uji t-test untuk melihat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam hal minat serta hasil belajar matematika.

Kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan engklek menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam hasil belajar matematika dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan engklek memberikan pengaruh positif pada minat belajar serta hasil belajar matematika peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Etnomatematika Engklek, Matematika, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika ialah keterampilan yang sangat diperlukan bagi peserta didik dalam suatu pembentukan perilaku dan pengembangan karakter maka guru dapat memberikan pengajaran yang terdiri pemberian materi dan latihan tugas. Guru adalah salah satu unsur terpenting pada proses pembelajaran. Guru adalah seseorang yang patut digugu dan ditiru (Arianti, 2019). Peran guru sangatlah berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran. Membuat peserta didik tertarik dengan materi pelajaran, guru harus mampu menciptakan pengajaran yang efektif dan menarik.

Menurut Maulida (2020), matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik. Karena minat peserta didik pada mata pelajaran matematika masih sangat kurang. Keterampilan matematika yang dipelajari oleh peserta didik di

sekolah tidak terkonstruksi secara logis dan berdasarkan pada struktur kognitif abstrak, melainkan sebagai kombinasi pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya serta sebagai masukan (budaya). Pembelajaran harus bisa menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga akan memudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Rendahnya minat belajar pada peserta didik juga dapat berasal dari penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik oleh guru. Menurut Dewi & Lestari (2021), kurikulum, materi, dan peserta didik merupakan sebuah pola yang digunakan untuk memberi petunjuk guru dalam mengajar dikelas.

Menumbuhkan minat belajar pada suatu pembelajaran merupakan suatu hal yang penting, dan ada beberapa peserta didik yang kurang meminati pembelajaran matematika. Apabila peserta didik kurang menggemari pembelajaran

matematika, kemampuan peserta didik dibidang matematika akan terhambat. Rendahnya minat belajar matematika akan membuat peserta didik saat belajar matematika merasa sulit, butuh sedikit penekanan yang kuat pada mata pelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, peserta didik akan mengungkapkan pendapatnya secara kritis, kreatif, dan cermat.

Penggunaan gaya belajar berpengaruh terhadap penurunan motivasi belajar atau minat belajar. Salah satu hal terpenting untuk menyelesaikan permasalahan kurangnya minat belajar adalah dengan menumbuhkan motivasi yang berasal dari diri anak sendiri dan dari lingkungan terdekatnya seperti orang tua, guru dan lingkungan lainnya.

Minat menurut Falah (2019), menjelaskan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang dapat mrembuat seseorang untuk melaksanakan apa yang hendak dilakukannya. Minat ialah perasaan suka serta rasa keinginan yang tinggi disertai kesadaran pada sesuatu yang menguntungkan serta memuaskannya. Menurut Dewi & Lestari (2021), minat merupakan alat motivasi yang yang digunakan

dalam jangka waktu yang panjang utntuk dapat membangkitkan keinginan peserta didik dalam belajar.

Minat belajar seseorang tidak selalu stabil, tetapi selalu berubah. Minat belajar harus ditafsirkan dan diciptakan dengan pilihan yang ditentukan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi minat tersebut. Menurut Slameto (2014), faktor yang ada faktor internal (dalam diri peserta didik) meliputi faktor jasmani dan psikologi. Sedangkan faktor yang diluar diri peserta didik meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Beberapa ciri-ciri dalam minat belajar. Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Syardiansah, 2016), terdapat 7 minat belajar diantaranya minat tumbuh seiring berkembangnya fisik dan mental, minat bergantung selama proses pembelajaran, perkembangannya bisa jadi tidak efektif, minat bergantung pada waktu pembelajaran, dorongan kebudayaan, minat yang bermuatan emosional, minat bersikap egosentris yang dimana memiliki makna apabila individu menyukai sesuatu, mereka akan merasa terdorong untuk mendapatkannya

Putri et al., (2019), juga menyebutkan bahwa minat belajar

berasal faktor internal (perhatian peserta didik, tingkat kecerdasan, dan sikap peserta didik) dan faktor eksternal (cara guru mengajar, sikap, dan perhatian).

Menurut Pratiwi & Pujiastuti (2020), mengaggap bahwa matematika merupakan sesuatu yang netral dan tidak terkait dengan budaya. Menggabungkan pembelajaran berbasis budaya serta permainan, diharapkan peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menarik. Menurut Zaenuri dan Dwidayanti (2018), etnomatematika dapat diterapkan oleh anak-anak, kelompok tertentu, dan lain sebagainya. Untuk mengatasi kesulitan peserta didik belajar matematika, pembelajaran etnomatematika dapat dimasukkan dalam kurikulum matematika. Konsep yang digunakan dalam etnomatematika sangat luas, dari berhitung, mengukur, bermain, mengelompokkan, dan sebagainya sebagainya (Kahirunnisa dan Ginting, 2022).

Menggabungkan pembelajaran berbasis budaya serta permainan, diharapkan peserta didik dapat terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang menarik. Penggabungan akan

membantu memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan baik dan peserta didik dapat belajar secara efektif, memahami materi yang diajarkan, dan menjawab pertanyaan yang diajukan. Salah satu komponen yang berpengaruh dalam proses pembelajaran, yaitu guru diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan, tercapai tujuan pembelajaran, dan mendapatkan hasil yang maksimal. Bekal kemampuan serta keterampilan yang dimiliki guru diharapkan mampu menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal salah satunya yaitu permainan engklek.

Engklek adalah satu permainan tradisional yang mengandung unsur pembelajaran matematika. Menurut Maulida (2020), engklek ialah salah satu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi masyarakat desa. Penggunaan media pembelajaran menggunakan budaya diharapkan dapat menjadikan pembelajaran yang menarik dan menjadikan pembelajaran yang

menyenangkan, tidak membosankan, meningkatkan pemahaman peserta didik secara cepat dan tepat serta menumbuhkan minat belajar matematika.

B. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini metode yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan *nonequivalent (Pretest and Posttest) Control Group Design*. Sedangkan tempat penelitiannya di SD Negeri Girikerto 2 dan SD Negeri Kauman 1. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik SD Negeri 2 Girikerto yang berjumlah 113 peserta didik serta seluruh peserta didik SD Kauman 1 yang berjumlah 162 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang akan dipergunakan dalam penelitian yaitu teknik *Sampling Purposive* dengan kelas IV SD Negeri Girikerto 2 dengan 20 peserta didik dan SD Kauman 1 dengan 20 peserta didik dengan total keseluruhan 40 peserta didik sebagai sampel dalam penelitian.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu observasi, angket, tes, dan dokumentasi. Kemudian di uji dengan

menenggunakan uji prasyarat. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas berbantuan SPSS, uji reabilitas berbantuan SPSS, uji independen sampel t-test sebagai alat uji hipotesis penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada pengambilan data penelitian, sebanyak 20 angket minat belajar dan 20 soal pilihan ganda diberikan sebagai pretest dan posttest yang sesuai dengan materi Matematika yang telah di ujikan validitas dan reliabilitasnya. Angket tersebut diberikan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui minat belajar siswa pada kelas kontrol yang akan dibandingkan dengan kelas eksperimen. Serta soal pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Jika seluruh data angket minat belajar dan hasil belajar dari sampel telah terkumpul akan dilakukan perhitungan dengan bantuan program *SPSS vs.29*. Data uji nilai pretest dan posttest pada siswa kelas IV SD Negeri Kauman 1 sebagai kelas kontrol dan pretest dan posttest pada siswa kelas IV SD Negeri Girikerto 2 sebagai kelas eksperimen digunakan untuk uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis, dalam penelitian

melalui analisis uji independent sampel tes atau uji t-tes. Data di tunjukan pada gambar berikut:

Uji	Sig		Asymp.Sig		Kesimpulan
	Kel	Kelas	Kelas	Kelas	
Norma	as	Eksp	Kontr	Eksp	pulan
litas	Kon	erime	ol	erime	
	trol	n		n	
Data			0,048		berdistr
Angket	0,04		>	0,907	ibusi
t	8	0,907	0,05	>0,05	normal
Data			0,0,4		berdistr
Hasil	0,02		>	0,082	ibusi
Belajar	4	0,082	0,05	>0,05	normal

Tabel 1 Uji Normalitas Angkat dan Hasil Belajar

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS pada tabel diperoleh data untuk minat belajar kelas kontrol menunjukkan *Asymp. Sig* 0,048 dan *Asymp. Sig* 0,907 untuk kelas eksperimen. Maka dilihat dari kriteria uji normalitas menunjukkan bahwa *Asymp.Sig* 0,48 >0,05 dan *Asymp Sig* 0, 907 >0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan data untuk hasil belajar kelas kontrol menunjukkan *Asymp. Sig* 0,024 dan *Asymp. Sig* 0,082 untuk kelas eksperimen. Maka dilihat dari kriteria uji normalitas menunjukkan bahwa *Asymp.Sig*

0,024>0,05 dan *Asymp Sig* 0,082>0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Sehingga data angket dan hasil belajar yang telah dilakukan uji *kolmogrov-Smirnov* tersebut berdistribusi normal dan dapat menjadi syarat untuk memenuhi uji hipotesis.

Sedangkan hasil uji homogenitas sebagai berikut :

Uji	Sig.		Kesimpulan
Hoogenitas			
as			
Data	0,63	0,631	berdistribusi normal
Angket	1	>0,05	
Data	0,64	0,647>0,	berdistribusi normal
Hasil	7	05	
Belajar			

Tabel 2 Uji Homogenitas Angkat dan Hasil Belajar

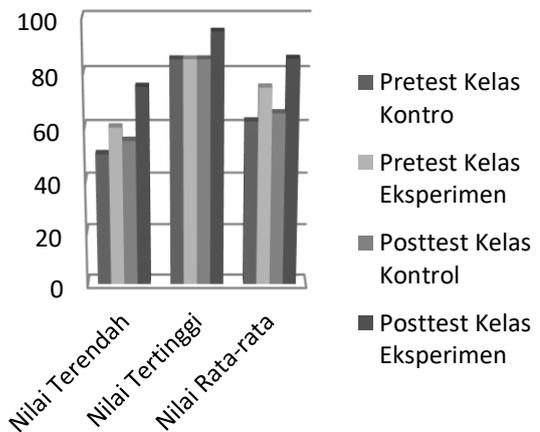
Berdasarkan tabel data uji homogenitas menunjukkan data angket nilai signifikasi sebesar 0,631 maka dapat dilihat dari kriteria penerimaa di peroleh 0,633 > 0,05 dan data hasil belajar memiliki nilai signifikasi sebesar 0,647, maka dapat dilihat dari kriteria penerimaa di peroleh 0,647 > 0,05. Jadi telah dapat ditentukan data hasil uji homogenitas data angket dan hasil belajar peserta didik bersifat homogenitas.

Hasil perhitungan analisis uji t-test ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Kelas	Mean	Sig (2-tailed)		Kesimpulan
Kelas Kontrol	47,20	<0,001	0,001 < 0,05	H ₀ ditolak dan H _a diterima
Kelas Eksperimen	53,75	<0,001	0,001 < 0,05	H ₀ ditolak dan H _a diterima

Tabel 3 Uji Independen Angkat Belajar

Berdasarkan tabel perhitungan data output uji independen sampel test tersebut, bahwa dimana kelas kontrol menunjukkan rata-rata sebesar 47,20 dan kelas eksperimen menunjukkan rata-rata sebesar 53,75 dengan jumlah sampel atau responden yang sepadan yaitu 20 peserta didik. Maka dilihat dari kriteria dalam penerimaan atau penolakan hipotesis menunjukkan bahwa diperoleh *Sig. (2 - tailed)* <0,001 < 0,05. Maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Jadi keputusan uji hipotesis pada penelitian ini dapat tarik kesimpulan yaitu ada pengaruh media pembelajaran *engklek* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri Girikero 2.



Grafik 1 Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Penggunaan permainan engklek yang diterapkan pada kelas eksperimen memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Dimana yang biasanya permainan engklek hanya digunakan untuk bermain saja dan dalam pembelajaran dijadikan sebagai media. Penggunaan media engklek menjadikan siswa lebih cepat memahami pembelajaran karena diselingi dengan permainan. Ketertarikan peserta didik dalam bermain engklek yang mengharuskan peserta didik menyelesaikan pertanyaan sebelum berlanjut ke kotak selanjutnya menjadikan peserta didik memperoleh pengalaman dalam baru, yang dimana mengharuskan peserta didik menjawab pertanyaan terlebih dahulu. Permainan engklek yang diterapkan terbukti

meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar matematika yang diteruskan dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan menggunakan media membuktikan bahwa dalam proses pembelajaran penerapan media permainan engklek pada kelas eksperimen memberikan dampak yang bagus terhadap hasil belajar peserta didik. Seperti yang diungkapkan oleh R. M. Hariastuti (2017), yaitu mengenai pembelajaran menggunakan etnomatematika sebagai sumber daya alam diharapkan dapat membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan karena proses penyampaian yang tidak monoton yang akan membuat peserta didik memahami dan mencintai keberagaman hayati. Hal sejalan dengan penelitian Fauziah, A. (2020), menerangkan bahwa dalam permainan tradisional engklek terdapat nilai-nilai positif serta bermanfaat, salah satunya bagi guru sebagai media pembelajaran. Damayanti & Putriani (2016), dalam penelitian "Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Peserta didik SD Kelas V" bahwa permainan

tradisional engklek yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik serta peserta didik merespon saat dilakukan pembelajaran membuktikan bahwa peserta didik tertarik dengan belajar matematika menggunakan engklek.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang penulis lakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media engklek peserta didik kelas IV SD Negeri Girikerto 2 dengan tanpa menggunakan media *engklek* terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri Kauman 1. Dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan independen t test terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, nilai *sig (2-tailed)* adalah $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh media engklek terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV Sekolah Dasar". Melihat dari hasil tes peserta didik pada pembelajaran matematika kelas

IV materi pecahan dengan menggunakan media *engklek* dalam pembelajaran dikatakan lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa media atau belajar dengan metode ceramah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Damayanti, A. D. & Putrani, R. D. (2016). Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa SD Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya*, 253-260.
- Dewi, S. L., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Metode Mengajar Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 755-764
- Fadil M. L., & Ismiyati. 2015. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Perkantoran Kelas X Program Studi Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Kendal. *Economic Education Analysis Journal*, 4 (2), 269-281
- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik. *Euclid*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.33603/e.v6i1.1226>
- Fauziah A. (2020). Developing PMRI Learning Environment Through Lesson Study for Pre-Service Primary School Teacher. *Journal on Mathematics Education*, 11(2), 193-208 <https://doi.org/10.22342/jme.11.2.10914.193-208>
- Khairunnisa, K., & Ginting, S. S. B. (2022). Eksplorasi Matematika Pada Balai Adat Melayu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), 1-12. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v1i2.246>
- Maulida, S. H. (2020). Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek.

Lemma: *Letters of Mathematics Education* 7(1), 35-44.

Seminar nasional Matematika,
1, 471-476.

Pratiwi, J. W., & Pujiastuti H. (2020).

Eksplorasi Matematika Pada Permainan Tradisional Kelereng. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 1-12.

<https://ejurnal.unib.ac.id/index.php/jpme/article/view/11405>

Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro,

T. Y. (2019). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V Di Sd Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 68–74.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>

Syardiansah. 2019. Hubungan

Motivasi Belajar dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKMA A Semester II)). *Jurnal Manajemen dan Keuangan*, 5 (1), 440-448.

Zaenuri, Z., & Dwidayanti, N. (2018).

Menggali Etnomatematika: Matematika Sebagai Produk Budaya. *Prisma, Prosiding*