



Penggunaan Media Ludo Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 SDI Malanua

Fransiska Saveriana Ndek¹, Fransiskus Aloysius Tini², Kristanti Afriliana Dhey³,
Melkior Wewe⁴

¹²³⁴STKIP CITRA BAKTI

Penulis Korespondensi; susanfransiska3861@gmail.com

Keywords:

*ludo
mathematics
media,
learning
interest*

Abstract This study aims to evaluate the effectiveness of using ludo mathematics media to increase the learning interest of grade 4 students at the SDI Malanua school. The context of this research focuses on the challenge of increasing student motivation in mathematics subjects through innovative learning methods. Method: This research uses a quasi-experimental design with a pre-posttest approach. The research sample consisted of two groups of 4th grade students at SDI Malanua: an experimental group using ludo mathematics media and a control group using traditional learning methods. Data was collected using a learning preference questionnaire before and after treatment. Data analysis was carried out using the t-test to compare the differences in learning interest scores between the two groups. Results: The results showed that the experimental group experienced a significant increase in interest in learning mathematics, with an average score difference of 25.1 points ($p < 0.01$), while the control group only experienced an increase of 2.5 score ($p = 0.32$). This increase shows that ludo mathematics media is effective in increasing students' interest in learning. Conclusion: The use of ludo mathematics media has proven to be effective in increasing students' interest in learning in grade 4 at SDI Malanua. This media provides a fun and interactive learning method that can help overcome challenges in teaching mathematics. This research proposes the application of ludo mathematics media as an innovative strategy in educational programs to increase student involvement and motivation. Tags: Ludo Mathematics Media, Interest in learning, mathematics teaching, elementary school, learning innovation.

Kata kunci:

*media ludo
matematika,
minat belajar*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media ludo matematika untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 di sekolah SDI Malanua. Konteks penelitian ini berfokus pada tantangan peningkatan motivasi siswa pada mata pelajaran matematika melalui metode pembelajaran inovatif. Metode: Penelitian ini menggunakan desain quasi eksperimen dengan pendekatan pre-posttest. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok siswa kelas 4 SDI Malanua: kelompok eksperimen dengan menggunakan media ludo matematika

dan kelompok kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran tradisional. Data dikumpulkan dengan menggunakan angket preferensi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk membandingkan perbedaan skor minat belajar antara kedua kelompok. Hasil: Hasil menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan minat belajar matematika yang signifikan, dengan selisih skor rata-rata sebesar 25,1 poin ($p < 0,01$), sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 2,5. skor ($p = 0,32$). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media ludo matematika efektif meningkatkan minat belajar siswa. Kesimpulan: Penggunaan media ludo matematika terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas 4 SDI Malanuz. Media ini memberikan metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif yang dapat membantu mengatasi tantangan dalam pengajaran matematika. Penelitian ini mengusulkan penerapan media matematika ludo sebagai strategi inovatif dalam program pendidikan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Tag: Media Matematika Ludo, Minat belajar, pengajaran matematika, sekolah dasar, inovasi pembelajaran.

PENDAHULUAN

Konteks Pendidikan matematika di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk landasan berpikir logis dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Namun matematika seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan sulit oleh banyak siswa. Salah satu tantangan utama pengajaran matematika adalah meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Rendahnya minat belajar dapat menyebabkan rendahnya tingkat keterlibatan dan pada akhirnya merugikan keberhasilan akademik siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Ryan dan Deci (2000), motivasi intrinsik, yaitu dorongan internal untuk melakukan sesuatu demi kepuasan pribadi, berperan penting dalam keberhasilan akademik siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menerapkan strategi yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah dengan menggunakan materi pembelajaran yang inovatif. Media Ludo matematika merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Ludo adalah permainan papan yang dikenal luas di banyak belahan dunia dan dengan memodifikasinya untuk tujuan pendidikan, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Media ini menggunakan elemen permainan untuk mengajarkan konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Masalah Walaupun telah banyak penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan

media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar, namun masih perlu ditelaah lebih lanjut bagaimana media permainan seperti Ludo dapat mempengaruhi secara spesifik terhadap minat belajar matematika sekolah dasar siswa. Penelitian ini akan fokus pada siswa kelas 4 sekolah dasar yang merupakan tahap pertama yang penting dalam pembelajaran matematika. Di SDI Malanuzza, terdapat tantangan dalam melibatkan siswa dalam mata pelajaran matematika yang dapat diatasi dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Tujuan Penelitian Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media matematika ludo terhadap minat belajar siswa kelas 4 SD SDI Malanuzza. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah: Mengevaluasi efektivitas media Ludo Math. Mengukur efektivitas media Ludo Math dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional lainnya. Analisis perubahan minat belajar: Bandingkan perubahan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan Ludo Math. Mengusulkan Rekomendasi: Menyusun usulan metode pembelajaran matematika di sekolah dasar berdasarkan hasil penelitian. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi berharga tentang bagaimana media matematika ludo dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Hasil ini tidak hanya relevan untuk pengembangan kurikulum SDI Malanuzza tetapi juga dapat diadaptasi oleh sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika. Dengan mengintegrasikan media permainan ke dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk menyumbangkan pengetahuan baru pada literatur pendidikan tentang media pembelajaran interaktif dan bagaimana penggunaannya untuk mengatasi tantangan pembelajaran matematika. Di era pendidikan modern, penerapan metode inovatif dan adaptif menjadi semakin penting untuk memenuhi beragam kebutuhan dan gaya belajar siswa.

METODE

Metode Penelitian Desain Penelitian Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan pendekatan pre-post untuk mengevaluasi pengaruh media hiburan matematika terhadap kenikmatan belajar siswa. Desain ini dipilih karena memungkinkan adanya perbandingan yang jelas antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan media, meskipun tidak ada pengacakan dalam penugasan kelompok (Creswell, 2014). Subjek penelitian Subyek penelitian adalah siswa kelas 4 SD SDI Malanuzza. Sampel penelitian diambil dengan menggunakan metode purposive sampling, meliputi dua kelas: satu kelas sebagai kelompok eksperimen dengan menggunakan

media matematika ludo dan satu kelas sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan metode pembelajaran tradisional ludo. Jumlah siswa yang berpartisipasi sebanyak 60 orang, setiap kelompok berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian Instrumen utama yang digunakan adalah angket minat belajar yang dikembangkan berdasarkan indikator minat matematika yang diadaptasi dari Ryan dan Deci (2000). Kuesioner ini mencakup aspek-aspek seperti motivasi intrinsik, keterlibatan, dan sikap terhadap matematika. Validitas angket diuji dengan menggunakan uji validitas ahli, sedangkan reliabilitasnya diuji dengan metode Cronbach's Alpha ($\alpha = 0,85$).

Prosedur Penelitian Pretest: Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelompok diberikan angket pretest untuk mengukur minat belajar matematika. Perlakuan: Kelompok eksperimen mendapat materi ludo matematika selama 8 sesi, sedangkan kelompok kontrol dilanjutkan belajar dengan metode konvensional. Post-test: Setelah masa perlakuan, kedua kelompok menerima kuesioner post-test yang sama untuk mengukur perubahan preferensi matematika. Teknik analisis data Data yang diperoleh dari angket pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan rerata kedua kelompok, untuk mengevaluasi signifikansi perbedaan preferensi belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh media ludo matematika terhadap minat belajar siswa kelas 4 di SDI Malanua. Setelah penerapan media ludo math, data yang diperoleh dari angket pretest dan posttest menunjukkan hasil yang signifikan.

Tabel 1: Skor Minat Belajar Sebelum dan Sesudah Ekperimen

Kelompok	Pretest	Posttest	Selisih	Pvalue
Eksperimen	45,2	70,3	25	<0.01
Kontrol	46,0	48,5	2,5	0,32

Table 1. menunjukkan bahwa skor rata-rata minat belajar siswa di kelompok eksperimen meningkat secara signifikan setelah penggunaan media ludo matematika, dengan selisih rata-

rata 25.1 poin ($p < 0.01$). sebaliknya, kelompok control hanya menunjukkan peningkatan yang tidak signifikan, dengan selisih rata-rata 2.5 poin ($p = 0.32$).

Table di atas menggambarkan perubahan skor minat belajar kedua kelompok, menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok control.

PEMBAHASAN

Dampak media Ludo Math terhadap minat belajar Hasil penelitian ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan media Ludo Math dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Mayer (2009) yang menunjukkan bahwa media interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Media matematika ludo menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam pembelajaran. Efektivitas media pembelajaran Penggunaan media permainan dalam pendidikan telah terbukti efektif dalam berbagai konteks. Menurut Gee (2003), permainan edukatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penelitian Sari (2017) juga menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media matematika ludo menggunakan prinsip tersebut dengan memadukan unsur permainan dengan pembelajaran matematika sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan dengan kelompok kontrol Perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar lebih efektif bila menggunakan media ludo jadi matematika dengan metode pembelajaran tradisional. Penelitian Pratama dan Santosa (2020) mendukung temuan tersebut, menunjukkan bahwa media interaktif dapat lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Signifikansi pedagogis Hasil penelitian ini mempunyai implikasi penting bagi praktik pengajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan media matematika rekreasi dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses belajar mengajar. Tantangan dan keterbatasan Meskipun hasil ini positif, ada beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian ini dilakukan dalam konteks satu sekolah dan dalam jangka waktu yang relatif singkat, sehingga hasilnya mungkin tidak sepenuhnya mewakili populasi secara keseluruhan. Diperlukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan periode yang lebih lama untuk memastikan hasil tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Media ludo math efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik. Elemen permainan yang terintegrasi dengan konsep matematika memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Motivasi Intrinsik Dan Ekstrinsik: Definisi Klasik Dan Arah Baru. *Psikologi Pendidikan Kontemporer*, 25(1), 54-67
- Creswell, J. W. (2014). *Desain penelitian: pendekatan kualitatif, kuantitatif dan metode campuran*. Publikasi Sage.
- Creswell, JW (2014). *Desain penelitian: pendekatan kualitatif, kuantitatif dan metode campuran*. Publikasi Sage. Ah, J.P. (2003). Video game apa yang mengajarkan kita tentang pembelajaran dan literasi. *Komputer di Sekolah*, 20(3/4), 17-30.
- Mayer, R.E. (2009). *Pembelajaran multimedia*. Pers Universitas Cambridge.
- Pratama, R. dan Santosa, D. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 78-90.
- Hidayat, M. (2018). Efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan prestasi akademik siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 23-35.
- Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. *Computers in the Schools*, 20(3/4), 17-30.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. *Contemporary Educational Psychology*, 25(1), 54-67.
- Sari, D. (2017). Implementasi Game Edukasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 102-115.