

PENGARUH MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR DI DESA LINTONG NIHUTAKECAMATANRONGGUR NIHUTA KABUPATEN SAMOSIR

Siti Zahara H. Harahap¹⁾, Mariana Naibaho²⁾

¹⁾²⁾Universitas Quality, Indonesia

Corresponding author: zaharaharahap.zh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ludo terhadap motivasi belajar matematika pada anak usia sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2023 di Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket motivasi belajar matematika berisi 20 pertanyaan dan dokumentasi lapangan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia sekolah dasar yang mengikuti layanan bimbingan di lokasi MBKM desa Lintong Nihuta yang berjumlah 30 orang. Sedangkan sampel penelitian berjumlah 12 orang yang diambil secara acak dengan tingkatan kelas yang berbeda. Dari hasil penelitian diperoleh t hitung sebesar 0.000246 dan t tabel sebesar 0,05 t hitung < t tabel artinya ada pengaruh yang signifikan media permainan ludo terhadap motivasi belajar matematika pada anak usia sekolah dasar di Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta Kabupaten Samosir

Kata Kunci : Media, Permainan Ludo, Motivasi Belajar

ABSTRACT

This research aims to determine the effect using Ludo game Media on mathematics Learning Motivation in Elementary School Children. This research was carried out in Juni 2023 in Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta. The methode of research used is Quantitatif Research which is technique data is kuisioner learning motivation mathematics contains 20 question and documentation. The population in this study were all elementary school age children who attended guidance services at the MBKM location in Desa Lintong Nihuta totaling 30 students. The research sample totaling 12 students who were taken randomly with different grade levels. From the research result obtained t hitung is 0.000246 and t tabel is 0,05 t hitung < t tabel means that there is significant influence of Ludo Game Media on the motivation to learn mathematics in elementary school in Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta

Keyword : Media, Geme Ludo, Motivation Learning

PENDAHULUAN

Kampus Merdeka adalah bagian dari kebijakan Merdeka Belajar Kemenristekdikti yang mendekatkan Perguruan Tinggi dengan dunia usaha dan industri. Program Kampus Merdeka mengajak mahasiswa Indonesia menjadi Sumber Daya Manusia yang kreatif, inovatif dan produktif. Salah satu programnya yang dikenal yaitu MBKM . MBKM merupakan program yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempraktekan ilmu yang telah didapatnya selama masa kuliah di desa-desa seluruh Indonesia khususnya desa terpencil yang minim informasi dan teknologi yang berkembang pada saat ini. Tujuan lainnya menggali semua potensi yang ada di dalam diri mahasiswa tidak hanya menjadi guru atau menjadi perangkat pemerintah yang handal. Dengan adanya program ini, mahasiswa selain mereka mampu di bidangnya masing- masing juga memiliki keahlian yang lain.

Bimbingan belajar merupakan kegiatan pembelajaran informal yang bertujuan untuk membantu kesulitan yang dihadapi siswa di sekolah atau pembelajaran tambahan yang disesuaikan dengan kebutuhan anak usia sekolah. Kebutuhan anak usia sekolah untuk belajar tentunya berbeda- beda sesuai dengan kebutuhan untuk menunjang kekurangan atau meningkatkan prestasi yang lebih baik lagi. Olehkarena itu banyak orang tua

yang mendaftarkan anak-anaknya untuk menambah intensitas belajarnya ke lembaga bimbingan belajar. Ada beberapa alasan mengapa orang tua mendaftarkan anaknya ke bimbingan belajar antara lain membantu kesulitan yang dihadapi anak pada saat kegiatan belajar mengajar di Sekolah. Di lokasi bimbingan, anak merasa nyaman ketika bertanya kepada tutor mengenai materi atau tugas yang belum mereka pahami di sekolahnya masing-masing.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar anak usia sekolah dasar yaitu faktor *internal* meliputi minat belajar, ekspektasi belajar dan tujuan belajar sedangkan faktor *eksternal* meliputi lingkungan keluarga dan lingkungan sosial anak. Anak usia sekolah dasar di desa Lintong Nihuta sangat minim untuk informasi mengenai media pembelajaran yang diaplikasikan dengan permainan yang sering mereka lakukan di rumahnya. Permainan ludo merupakan permainan yang sering kita ketahui dimainkan anak-anak usia sekolah dasar di lingkungannya. Permainan ini menggunakan sebuah dadu dan 4 bidak pion. Permainan di katakan selesai jika salah satu pemain berhasil memindahkan semua bidak ke kotak *home* (rumah). Permasalahan yang dihadapi anak usia sekolah dasar di desa Lintong Nihuta antara lain : (1) Rendahnya motivasi belajar matematikaanak usia sekolah dasar, (2) kurangnya penggunaan media permainan dalam pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk memberikan solusi terhadap anak-anak usia sekolah dasar di sekitar desa Lintong Nihuta dengan menggunakan media permainan ludo yang dilaksanakan di layanan bimbingan belajar dan dibantu oleh mahasiswa Universitas Quality yang sedang melaksanakan MBKM pada kegiatan KKN mahasiswa di desa tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar matematika di sekolah.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Permainan Ludo

Permainan ludo adalah permainan tradisional dimana dalam permainan yang dimainkan 2 - 4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu. Menurut Kristiani (2015:101) Ludo adalah permainan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang, dimana masing-masing pemain menggunakan bidak pion dengan warna yang berbeda dengan tujuan mencapai finish. Permainan ludo adalah jenis permainan yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan, permainan ini dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Kemudian Menurut Mulyani (2013:124), Ludo adalah permainan yang terdiri dari selembar kertas bergambar kotak-kotak sebanyak 4 buah kotak besar dan 72 kotak kecil. Sedangkan Menurut Sardiman (2016:80-87) berpendapat bahwa : Media Ludo adalah satu permainan papan yang paling laris jualannya di dunia.

Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk memindahkan semua bidak pion ke dalam kotak yang bernama *Home* (rumah). Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi. Permainan ludo merupakan permainan yang dapat membuat anak usia sekolah dasar seolah-olah mereka sedang bermain sehingga rasa tegang dan jenuh dalam diri anak dapat dikurangi secara perlahan. Secara mendasar permainan ludo yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran tidak berbeda jauh dengan permainan ludo pada umumnya. Hanya saja akan dilakukan modifikasi di aturan permainan, sehingga dapat menjadi media pembelajaran di tempat layanan bimbingan. Beberapa perubahannya antara lain :

1. Untuk langkah awal permainan, pemain tidak harus mendapat dadu 6 dulu baru bisa menjalankan bidak pionnya. Tetapi angka berapa saja sudah bisa menjalankan bidak pionnya.
2. Adanya kartu pertanyaan yang berisi soal matematika yang dirancang sesuai dengan tingkatan anak usia sekolah dasar dan kartu ini yang nantinya akan dijawab oleh anak pada saat permainan berlangsung.

Adapun aturan dasar permainan ludo sebagai Media Pembelajaran sebagai berikut :

1. Siswa dibagi kedalam 4 kelompok, yaitu kelompok merah, kelompok biru, kelompok kuning dan kelompok hijau, setiap kelompok terdiri dari 3 orang
2. Jalur Home sesuai warna kelompok (merah, biru, kuning dan hijau)
3. Disediakan 20 kartu yang berisi pertanyaan
4. Untuk menentukan kelompok mana yang akan jalan pertama kali. Setiap kelompok diberikan kesempatan mengocok dadu satu kali. Dan kelompok yang mendapat angka paling tinggi akan mendapat kesempatan maju pertama dan kemudian berputar bergiliran dengan kelompok lain searah jarum jam.
5. Ketika pemain menginjak kotak maka dia harus mengambil kartu pertanyaan yang akan menjadi pertanyaan kelompok dan diberikan waktu 30 detik untuk menjawab dari soal tersebut.

Apabila pemain tidak mampu menjawab pertanyaan maka pion mundur 3 langkah.

1. Pion pemain bisa melengserkan pion lawan setiap kali mendarat diatas jalur yang sama, jika lawan tersebut mampu menjawab pertanyaan yang dipilihnya maka pion yang ditangkap harus kembali ke kandang asalnya atau daerah asalnya
2. Pemenang adalah pemain atau kelompok yang bisa sampai ke Home terlebih dahulu

2. Motivasi Belajar Matematika

Motivasi belajar matematika merupakan faktor penting dalam proses pendidikan di sekolah. Menurut pendapat Irmayani (2020) menyatakan bahwa Motivasi belajar matematika penting bagi siswa karena dapat menyadarkan siswa pada awal belajar, proses dan hasil akhir serta menginformasikan tentang pentingnya belajar matematika. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar matematika antara lain motivasi dan lingkungan belajar. Motivasi belajar matematika adalah dorongan dan niat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika yang ditujukan untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan (Kamayanti: 2017). Terdapat dua jenis motivasi yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mempertahankan tingkah laku individu dalam mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar matematika merupakan perubahan tingkah laku yang muncul dari dalam maupun dari luar diri siswa yang didorong oleh hasrat dan energi. Pembelajaran matematika dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran matematika dengan pendekatan pembelajaran yang tepat. Semangat belajar siswa ketika pembelajaran matematika serta peningkatan prestasi siswa terhadap pelajaran matematika dapat dilihat dari hasil pembelajaran.

METODE PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di bulan Juni 2023 di Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia sekolah dasar yang mengikuti layanan bimbingan belajar di posko mahasiswa KKN Universitas Quality yang berjumlah 30 orang. Sampel penelitiannya 12 orang

3. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu).

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun alat yang digunakan dalam penelitian berupa angket untuk mengukur motivasi belajar matematika anak usia sekolah dasar yang berisi 20 pertanyaan dan dokumentasi lapangan berisi foto dan dokumen yang memberi informasi mengenai kegiatan belajar anak-anak di desa Lintong Nihuta dengan menggunakan media permainan ludo dalam kegiatan belajar di layanan bimbingan belajar gratis yang dilakukan oleh mahasiswa KKN Universitas Quality.

5. Instrumen Penelitian

Uji untuk instrument sebagai berikut :

1. Uji Validitas Data untuk menguji angket dengan menggunakan rumus korelasi *ProductMoment*
2. Uji Reliabilitas Data untuk menguji tingkat reliabilitas alat ukur menggunakan teknik *Alpha Cronbach*

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

- a. Uji Validitas Angket
Menghitung validitas angket menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan distribusi rtabel sebesar 0,361 dilihat pada kriteria interpretasi koefisien korelasi maka data tersebut dinyatakan valid.
- b. Uji Reliabilitas Angket
Berdasarkan perhitungan uji validitas Hasil perhitungan dari rumus korelasi *alpha cronbach* (r_{11}) dikonsultasikan dengan nilai tabel *r product moment* dengan $dk - 1 = 29$, signifikansi atau α sebesar 5% diperoleh rtabel sebesar 0,367, sehingga $r_{11} (0,864) > rtabel (0,367)$, maka instrumen dinyatakan reliabel.
- c. Uji Normalitas Angket
Perhitungan uji normalitas X_1 dengan menggunakan rumus *chi kuadrat*. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan membandingkan χ^2 hitung dengan χ^2 untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1 = 7 - 1 = 6$, pada tabel Chi-Kuadrat didapat χ^2 tabel

sebesar 12,592 sehingga sesuai dengan kaidah menyatakan bahwa $\chi^2_{hitung} = 7,77 \leq \chi^2_{tabel} = 12,592$ berarti data variabel X_1 berdistribusi normal.

Perhitungan manual uji normalitas Y dengan menggunakan rumus *chi kuadrat*. Penarikan kesimpulan dilakukan dengan membandingkan X^2_{hitung} dengan X^2_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dengan $dk = k - 1 = 7 - 1 = 6$, pada tabel *chi-kuadrat* didapat X^2_{tabel} sebesar 12,592 sehingga sesuai dengan kaidah menyatakan bahwa $X^2_{hitung} = 3,031 \leq X^2_{tabel} = 12,592$ berarti data variabel Y berdistribusi normal.

d. Uji Linieritas Angket

Interpretasi sesuai dengan Ftabel dengan dk pembilang = $k - 2 = 22 - 2 = 20$ dan dk penyebut = $n - k = 70 - 21 = 49$ dengan $\alpha = 0,05$ maka, diperoleh Ftabel = **1,78**. Sesuai dengan kaidah yang menyatakan bahwa $F_{hitung} = 0,92 \leq F_{tabel} = 1,78$ hal ini berarti data linier.

2. Data Angket Anak Usia Sekolah Dasar

Untuk mengetahui adanya pengaruh media permainan ludo terhadap motivasi belajar matematika dilakukan uji regresi linier sederhana. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Uji Regresi

	<i>Coefficients</i>	<i>Standard Error</i>	<i>t Stat</i>	<i>P-value</i>	<i>Lower 95%</i>	<i>Upper 95%</i>	<i>Lower 95.0%</i>
Intercept	63.29113	3.237074	19.55196	1.27E-29	56.83165	69.75061	56.83165
X	0.183878	0.047504	3.870765	0.000246	0.000246	0.278671	0.089085

Sumber : Perhitungan Excel 2013

Maka persamaan regresi yang diperoleh adalah $Y = 63,291 + 0,183 X$, dengan kesimpulan:

1. Nilai konstanta 63,291 yang artinya jika tidak terjadi perubahan variabel Media Permainan Ludo Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta Kabupaten Samosir 32,291.
2. Nilai koefisien Media Permainan Ludo adalah 0,183 artinya jika variabel

Motivasi Belajar Matematika meningkat sebesar 1% dan konstanta adalah 0, maka Media Permainan Ludo meningkat sebesar 0.183. hal tersebut berarti Media Permainan Ludo berkontribusi positif terhadap Motivasi Belajar Matematika artinya semakin besar pengaruh Media Permainan Ludo yang diberikan, maka semakin besar pula Motivasi Belajar Matematika.

Selanjutnya dilakukan uji t untuk

mengetahui ada pengaruh media permainan ludo terhadap motivasi

belajar anak usia sekolah dasar. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2. Uji t

	<i>df</i>	<i>SS</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	<i>Significance F</i>
Regression	1	91.91803	91.91803	14.98282	0.00024592
Residual	68	417.1728	6.134895		
Total	69	509.0909			

Sumber: Perhitungan Excel 2013

Dari tabel di atas dapat dilihat jika nilai t hitung sebesar 0.000246 dan t tabel sebesar 0,05, sehingga $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $0,000246 < 0,05$ yang artinya Ada pengaruh signifikan Media Permainan Ludo terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta.

3. Pembahasan

Semakin lama interaksi dengan media permainan Ludo dapat meningkatkan motivasi belajar matematika. Penggunaan permainan secara teratur sebagai alat pembelajaran membantu menjaga minat dan partisipasi anak-anak dalam matematika. Sejalan dengan pendapat Kusumawati (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajarmatematika siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini,

penggunaan lingkungan permainan Ludo dapat direkomendasikan sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi belajar matematika anak sekolah dasar di desa Lintong Nihuta. Beberapa saran yang dapat diterapkan antara lain: Guru dan orang tua Desa Lintong Nihuta dapat mempertimbangkan untuk menggunakan media permainan Ludo sebagai alat bagi anak untuk belajar matematika. Menarik dan bermanfaat media permainan dapat membantu meningkatkan minat dan semangat anak dalam belajar matematika. Seperti yang diungkapkan Nurrawi (2023) bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, para siswa perlu diberi motivasi yang baik. Pendidik dan orang tua juga perlu mendukung interaksi yang lebih lama dan lebih lama dengan lingkungan permainan Ludo. Penggunaan media ini secara konsisten dan teratur dapat membantu memperkuat dampaknya terhadap motivasi belajar matematika anak. Pendidik dan orang

tua harus bekerja sama untuk mendukung dan membimbing anak dalam menggunakan lingkungan permainan Ludo sebagai sarana pembelajaran. Dukungan ini dapat membantu mengoptimalkan potensi media permainan Ludo untuk meningkatkan motivasi belajar matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan di Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta Kabupaten Samosir dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Terdapat hubungan yang signifikan antara Media Permainan Ludo dengan Motivasi Belajar Matematika
2. Ada pengaruh Media Permainan Ludo terhadap Motivasi Belajar Matematika Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Lintong Nihuta Kecamatan Ronggur Nihuta sebesar 0.000246 dengan kategori tinggi

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Irmayani. 2020. *Pengaruh Peran Peran Orang Tua terhadap Motivasi belajar Peserta didik MTs DDI Lero di Dusun Adolang Desa Lero Kecamatan Suppa*. Skripsi. Parepare. Institute Agama Islam Negeri Parepare.
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.

Kusumawati. 2021. *Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif dalam memotivasi siswa belajar matematika*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Mulyani, Novi. 2013. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.

Nurrawi, A. E. P., Zahra, A. T., Aulia, D., Greis, G., & Mubarok, S. (2023). *Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1),29-38.

Sanjaya, Wina. 2015. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

Sardiman, Arief S. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta..