



Kasede-sede Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD

Krisnawati¹, Sukmawati^{1*}, Andi Husniati¹

¹Program Pascasarjana Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

*Korespondensi: sukmawati@unsmuh.ac.id

Info Artikel

Diterima 15 Juli
2022

Disetujui 29
Agustus 2022

Dipublikasikan 31
Agustus 2022

Keywords:
*Blended Learning;
Hasil Belajar; Minat
Belajar, Permainan
Kasede-Sede,*

© 2022 The
Author(s): This is
an open-access
article distributed
under the terms of
the Creative
Commons
Attribution
ShareAlike (CC BY-
SA 4.0)



Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran blended learning berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap minat dan hasil belajar matematika materi bangun datar kelas IV SD. Penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus 1 Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton. Metode pada penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain control group design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Wolowa. Sedangkan sampel penelitian 37 siswa di ambil dari 2 sekolah pada SD Negeri 56 dan SD Negeri 91 Buton. Sampel dilakukan secara random sampling yang dikelompokkan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya analisis uji hipotesis menggunakan uji chi kuadrat dengan taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran blended learning berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap minat belajar siswa, dimana di peroleh nilai sig 0,008 < 0,05 yang berarti minat belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda secara signifikan dan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran blended learning berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap hasil belajar siswa, dimana di peroleh nilai sig 0,013 < 0,05 yang berarti hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol berbeda secara signifikan.

Abstract

This study aims to determine the effect of the blended learning learning model assisted by the traditional game Kasede-sede on interest and learning outcomes in mathematics for grade IV elementary school graders. This research was conducted at SD Cluster 1, Wolowa District, Buton Regency. The method in this study is a quasi-experimental design with a control group design. The population of this study were all fourth grade students of SD Cluster 1, Wolowa District. While the research sample was 37 students taken from 2 schools at SD Negeri 56 and SD Negeri 91 Buton. The sample was done by random sampling which was grouped into the experimental class and the control class. Furthermore, the analysis of hypothesis testing uses the chi square test with a significance level of 0.05. Based on the results of the study, it shows that there is an effect of using a blended learning learning model assisted by traditional Kasede-sede games on students' learning interest, where the value of sig 0.008 < 0.05 means that the experimental class and control class students' learning interest is significantly different and there is an effect of using blended learning learning model assisted by traditional Kasede-sede games on

student learning outcomes, where the value of sig 0.013 < 0.05 means that the experimental and control class student learning outcomes are significantly different.

1. Pendahuluan

Semua aspek kehidupan dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Seiring dengan perkembangan yang pesat, perubahan juga terjadi dengan cepat. Sehingga, sangat penting untuk dapat memperoleh, mengawasi, dan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi secara efektif. Keterampilan ini memerlukan pemikiran yang sistematis, logis, dan kritis, yang dapat dibina melalui peningkatan standar pendidikan. Proses pemilihan model pembelajaran yang diterapkan merupakan faktor terpenting dalam memperoleh pendidikan yang berkualitas.

Model pembelajaran merupakan strategi atau pola yang berfungsi sebagai peta jalan untuk menyelenggarakan pembelajaran di kelas. Penerapan model pembelajaran mendorong diterapkannya strategi pembelajaran yang meliputi tujuan pengajaran, tahapan kegiatan belajar mengajar di lingkungan belajar, dan pengelolaan kelas.

Definisi model pembelajaran lebih luas dari sekedar metode, teknik, atau prosedur. Model pembelajaran mengandung empat kualitas unik yang tidak dimiliki oleh pendekatan, strategi, atau prosedur. Kualitas-kualitas tersebut terdiri dari: 1) landasan teori rasional dan logis pencipta atau pengembang; 2) Dasar untuk mempertimbangkan apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang ingin dicapai); 3) Gaya mengajar yang diperlukan agar model berhasil diimplementasikan; 4) Lingkungan belajar diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran blended learning berbantuan permainan kasede-sede.

2. Landasan Teori

2.1 Model Pembelajaran

(Mirdad 2020) menjelaskan bahwa model pembelajaran dapat dilakukan sebagai upaya untuk mengkonkretkan secara teori dan analogi dan representasi dari variabel teori. Sedangkan menurut Robins, "*A model is a simplified representation of a certain real-world phenomenon*" untuk keperluan konsep ini, model adalah representasi dari beberapa kejadian di dunia nyata.

Hartono (dalam Marhadi Saputro, 2019) mengatakan bahwa pembelajaran tertentu yang digunakan untuk membantu siswa dalam belajar dikenal sebagai model pembelajaran. Pada kenyataannya, paradigma mengajar adalah model pembelajaran. Guru mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan cara berpikir serta dalam mengungkapkan pikiran mereka sendiri. Dalam situasi ini, membantu anak-anak memperluas pikiran mereka melalui belajar untuk memperoleh pengetahuan yang diperlukan disebut sebagai bantuan oleh pendidik. Kata "model pembelajaran" mencakup lebih dari sekedar taktik, teknik, atau prosedur. Secara umum model-model pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang luas dan menyeluruh dalam pembelajaran di kelas.

Kencana Sari, 2018 (dalam Mawardi 2018:29) mengatakan model pembelajaran berfungsi sebagai kerangka konseptual untuk menciptakan dan melaksanakan pembelajaran, penataan pengalaman belajar untuk memenuhi tujuan, dan sebagai panduan untuk proses pembelajaran Karena terdiri dari tata bahasa pembelajaran yang sistematis. Pengertian Model pembelajaran merupakan kerangka teoritis untuk pembelajaran kolaboratif berdasarkan pengetahuan model pembelajaran. Sedangkan pendapat Kunandar (2014:65) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah kerangka atau pola konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam mengatur dan melaksanakan suatu proses pembelajaran di kelas. Ini menginstruksikan pendidik dalam mengembangkan pelajaran untuk mengajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang memuat langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai petunjuk untuk menyusun pengalaman belajar guna memenuhi tujuan pembelajaran.

Penulis menyimpulkan berdasarkan pengetahuan tersebut di atas bahwa model pembelajaran merupakan pedoman bagi guru untuk menyelenggarakan pembelajaran di kelas, mulai dari penyiapan perangkat pembelajaran, media, dan alat bantu hingga perangkat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

2.2 Pembelajaran *Blended Learning*

(Wardani dkk, 2018) mengatakan model pembelajaran yang disebut *blended learning* memadukan instruksi langsung dalam pembelajaran online. Pendekatan baru untuk pendidikan disebut pembelajaran campuran, yang menggabungkan instruksi langsung dengan pembelajaran tatap muka atau *face to face* (Bielawski dan Metcalf dalam Husamah 2014; Hariyadi, & Muttaqin, 2020). Perpaduan instruksi tatap muka yang dijalankan dengan baik di mana guru dan siswa berinteraksi secara langsung dan sumber belajar online 24/7. Karena keterbatasan waktu, kecenderungan siswa menjadi bosan dengan proses belajar yang cepat, dan tuntutan kemajuan teknis yang semakin meluas, pembelajaran tatap muka dan *e-learning* digabungkan.

Fadhilaturrahmi dkk (2021) mengatakan model pembelajaran *blended learning* merupakan teknologi pembelajaran yang dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Paradigma pembelajaran terpadu masih jarang diadopsi oleh sebagian besar pengajar di Indonesia, khususnya di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan (Rohana and Syahputra 2021) mengatakan ungkapan model pembelajaran merupakan ekspresi bahasa Inggris yang terdiri dari kata "campuran" dan "belajar." Belajar adalah belajar, dan dicampur dicampur. Akibatnya, model *blended learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran offline (tatap muka) dengan pembelajaran online. Ini akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran aktif dan mandiri sekaligus mengurangi jumlah pelajaran tatap muka di kelas pasca-standar COVID-19 yang baru.

Penulis menyimpulkan berdasarkan pendapat di atas, bahwa model pembelajaran *blended learning* adalah jenis model pembelajaran di mana beberapa model pembelajaran dan gaya belajar digabungkan, memperkenalkan kemungkinan media yang berbeda antara fasilitator dan pembelajar.

2.3 Permainan Tradisional Kasede-sede

Permainan tradisional kasede-Sede merupakan permainan yang konvensional yang terdapat banyak ragam di seluruh Indonesia, karena budaya yang menjadi faktor utama dalam sebuah permainan tradisional yang dapat dijumpai dari seluruh pelosok Indonesia seperti di Sulawesi secara umum dan kepulauan buton secara khusus. Salah satu permainan konvensional yang menggunakan item, menghitung, dan peraturan disebut Kasede-sede atau ngklek (Rozana & Bantali, 2020). Cara permainan ini dimainkan yaitu dengan melompat dari satu bidang datar ke bidang datar lainnya yang telah digambar di tanah, jalan raya, atau lapangan menggunakan kapur, arang, kayu, atau ubin.

Taskiyah (2021) mengemukakan bahwa Permainan tradisional Kasede-sede atau engklek melibatkan manuver melompat pada bidang datar yang digariskan di tanah. Tanda plus permainan ini dibentuk dari kotak persegi, dan ujung yang paling ekstrim adalah setengah lingkaran. Namun lapangan kasede-sede itu sendiri memiliki bentuk yang beragam.

2.4 Unsur-unsur Matematika Dalam Permainan Kasede-sede

Permainan tradisional kasede-sede mengandung komponen matematika, seperti yang dapat disimpulkan dari penjelasan di atas. Bentuk datar dan ruang geometris, kongruensi, jaring-jaring kubus, ide refleksi, menghitung, probabilitas, dan ide logika matematika adalah beberapa konsep matematika yang ditemukan dalam permainan Kasede-Sede. Komponen bangun datar dalam permainan Kasede-Sede dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan menghitung keliling bangun datar saat belajar matematika.

a) Minat Belajar

(Reski 2021), menjelaskan bahwa Minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan sesuatu sambil menikmati diri sendiri saat melakukannya. Proses pembelajaran akan menyenangkan bagi siswa yang memiliki motivasi tinggi untuk mempelajarinya, dan mereka akan mampu membimbing dirinya sendiri untuk mengikutinya dengan baik. Siswa cenderung menyukai semua kegiatan belajarnya karena senang mengikuti proses pendidikan di sekolah.

Liang Gie (2014:28) yang memberikan pemahaman paling mendasar tentang minat, juga mendukung hal ini karena mereka menyadari pentingnya tindakan, minat mengacu pada terlibat, sibuk, atau antusias terhadapnya. Agus Sujanto (2013: 92) menambahkan bahwa pemahaman tentang minat lebih terfokus pada perhatian yang tidak disengaja yang merupakan bawaan setiap orang dan dipengaruhi oleh lingkungan dan bakat mereka (Yusnan 2022).

b) Hasil Belajar

(Silalahi 2018) mengatakan bahwa hasil belajar adalah modifikasi sikap dan perilaku pada orang. Purwanto (2011:54), sebaliknya, menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses belajar mengajar menghasilkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

(Kencana Sari 2018), mengatakan hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar dan keterampilan yang diperolehnya setelah proses pembelajaran (Sudjana, 2006:22).

Pendapat Fauhah and Brillian (dalam Rusman, 2014:130) adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah:

1. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis, secara umum, seperti keadaan tubuh yang sehat, tidak kelelahan atau cacat fisik, dan hal-hal serupa. Pembelajaran bagi siswa mungkin terpengaruh oleh hal ini.
- b. Faktor psikologis; pada dasarnya setiap siswa memiliki mentalitas yang berbeda-beda, yang akan berdampak pada hasil belajarnya. Unsur-unsur tersebut meliputi kemampuan kognitif dan penalaran, bakat, rasa ingin tahu, perhatian, motif, dan kecerdasan (IQ).

2. Faktor Eksternal

- a. Pengaruh lingkungan, termasuk yang fisik dan sosial, akan berpengaruh pada hasil belajar. faktor lingkungan termasuk suhu dan kelembaban. Tentu berbeda dengan belajar di pagi hari saat udara dingin untuk belajar sepanjang hari di ruangan dengan ventilasi terbatas.
- b. Faktor instrumental direncanakan sesuai dengan hasil belajar yang ditargetkan. diharapkan dapat bermanfaat sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dimaksudkan. Unsur-unsur ini meliputi kurikulum, setting, dan instruktur.

2.5 Pembelajaran Matematika SD

(Setiawan 2020) substansi pelajaran matematika berbeda dengan mata pelajaran lain, mata pelajaran matematika dasar untuk kelas 4-6 dipisahkan dari tema pembelajaran dalam pengembangan K13 di Indonesia. Untuk tujuan memperoleh konsep matematika abstrak, 4C Kritis, Kreatif, Kolaboratif, dan Komunikatif harus digunakan. Dibandingkan dengan mata pelajaran lain di sekolah dasar, matematika dianggap menuntut pemahaman yang lebih dalam tentang konten unik (Kemendikbud, 2016:2).

a) Geometri

(Review et al. 2020), mengatakan topik matematika yang diajarkan di sekolah dasar adalah geometri. Geometri adalah disiplin ilmu matematika yang menjelaskan sifat-sifat garis, sudut, bidang, dan ruang, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia tahun 2017. Menurut tahap Van Hiele, siswa di sekolah dasar ditempatkan pada tahap pengurutan, di mana mereka dapat mengklasifikasikan dan mengidentifikasi bentuk-bentuk geometris (Fahrizah, 2013). Meskipun mereka belum sepenuhnya dewasa, siswa masih dapat menyimpulkan sesuatu atau berpikir secara deduktif pada saat ini. Komponen penting dari pemecahan masalah adalah pengalaman. Melalui penggunaan analogi dalam proses pembuatan definisi, siswa dapat menyusun definisi bentuk geometris. 2017 (Fiantika). Untuk menyelesaikan soal aritmatika, siswa membutuhkan pengetahuan konseptual tentang mata pelajaran tersebut (Lintang dkk, 2017).

b) Bangun Datar

Hadila, Sukirwan, dan Alamsyah (2020), menjelaskan bahwa definisi bangun datar adalah bangun datar dengan dua dimensi panjang dan lebarnya tetapi tanpa ketebalan atau tinggi. Mungkin sulit untuk menggunakan bentuk datar sebagai ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari. Pertimbangkan selambar kertas datar Houtvrij Schrijfpapier (HVS) atau koran. Jika kertas benar-benar diverifikasi, ia

memiliki ketebalan atau tinggi selain panjang dan lebar. Dimungkinkan untuk mengukur ketebalan kertas menggunakan perangkat pengukuran yang sangat akurat. Bahkan benda yang tampak datar atau rata dengan mata telanjang tidak selalu dianggap datar. Oleh karena itu, gagasan bangun datar bersifat konseptual (Daitin Tarigan, 2006: 63). Bentuk datar pada dasarnya adalah kurva dengan kontur yang konsisten.

Hadila, Sukirwan, dan Alamsyah (2020) menjelaskan bahwa defenisi bangun datar dianggap sebagai gambar dengan bentuk dua dimensi, panjang dan lebar, dan batas-batas yang ditentukan oleh garis lurus dan lengkung. Bangun datar adalah contoh lain yang dapat ditarik dari kenyataan dan tidak dapat dibedakan dari simbol. Simbol memiliki makna yang luas tetapi dapat dengan mudah didefinisikan atau ditulis (Rohman, Karlimah, dan Mulyadiprana, 2017:109).

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah quasi-experimental dan menggunakan metodologi kuantitatif (Quasi Experiment). Meskipun quasi exsperimental memiliki kelompok kontrol, kemampuannya terbatas untuk mengontrol secara memadai faktor-faktor lain yang mempengaruhi bagaimana eksperimen dilakukan. Seringkali tidak mungkin untuk mengidentifikasi kelompok kontrol dalam penelitian pendidikan menggunakan standar penelitian eksperimental. Hal ini sebagai akibat dari penempatan kelas untuk siswa di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, quasi exsperimental digunakan ketika memperoleh kelompok kontrol yang menantang.

Desain penelitian untuk penelitian ini adalah desain kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah dua kelompok yang membentuk desain penelitian ini. Kelas eksperimen mendapat perlakuan dengan mengadopsi pembelajaran *blended learning* sedangkan kelas kontrol mendapat perlakuan dengan menggunakan permainan konvensional Kasede-sede.

3. Hasil

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Minat Belajar

Statistik	Nilai Statistik					
	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Test Sebelum	Test Sesudah	N-Gain	Test Sebelum	Test Sesudah	N-Gain
Nilai Terendah	70	70	-10	70	78	-0,11
Nilai Tertinggi	90	97	0.48	96	94	0.34
Mean	81	91	0.01	87	86	0,001
Modus	78	93	-10	70	87	11
Median	82	93	-0.02	88	87	-0,04
Varians	38	59	0.02	59	25	0,014
Standar Deviasi	6.2	7.7	0.14	7.7	5	0.1

Pada tabel hasil statistik deskripsi dalam minat belajar menunjukkan bahwa siswa dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol pada test sebelum dan sesudah di terapkan model pembelajaran. Nilai terendah kelas eksperimen test sebelum di terapkan model pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan tradisional kasede-sede pada materi bangun datar adalah 70 sedangkan test setelah diterapkan model pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan

tradisional kasede-sede pada materi bangun datar sebesar 70. Jadi N-Gain menunjukkan hasil rendah, sedangkan kelas eksperimen sebesar -0,1. Pada kelas kontrol, nilai terendah test sebelum melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* pada materi bangun datar sebesar 70 sedangkan nilai test setelah melakukan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *blended learning* adalah 78. Total N-Gain nilai terendah kelas kontrol adalah -0,11. Untuk nilai tertinggi, kelas eksperimen pada nilai 90 test sebelum melakukan pembelajaran dan test setelah melakukan pembelajaran memperoleh nilai tertinggi 97 dengan nilai N-Gain sebesar 0,48. Sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol pada test sebelum melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran adalah sebesar 96, sedangkan di test setelah melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yaitu sebesar 94 dengan nilai N-Gain sebesar 0,34. Nilai rata-rata kelas eksperimen pada tes sebelum diterapkan model pembelajaran *blended learning* yang didukung oleh permainan klasik kasus-sede sebesar 81, dan pada tes setelah penerapan model pembelajaran sebesar 91, dengan nilai N-Gain sebesar 0,01. Sedangkan nilai tes setelah pelaksanaan proses pembelajaran dengan penerapan model *blended learning* adalah 86 dengan nilai N-Gain sebesar 0,001, nilai rata-rata tes kelas kontrol sebelum penerapan model pembelajaran *blended learning* adalah 87.

Tabel 2. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Hasil Belajar

Statistik	Nilai Statistik					
	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Test Sebelum	Test Sesudah	N-Gain	Test Sebelum	Test Sesudah	N-Gain
Nilai Terendah	10	33	-0.175	17	33	-1.35
Nilai Tertinggi	67	100	1	80	90	0,75
Mean	42,07	77,5	0,61	53,5	62,83	0,07
Modus	53,00	100	1	70	80	-0.1
Median	48	80	0,64	59	64	0,07
Varians	404,69	529,97	0,15	474,27	256,15	0,25
Standar Deviasi	20,12	23,02	0,39	21,78	16	0,50

Pada tabel hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bagaimana proses pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum tes dan saat tes. Hasil belajar siswa terendah pada kelas eksperimen sebelum penerapan model pembelajaran diberi nilai 10, sedangkan hasil belajar siswa tertinggi pada tes setelah penerapan model *blended learning* berbantuan permainan klasik kasede-sede diberi nilai di 33. Sehingga, N-Gain terendah kelas kontrol adalah -0,175. Sebelum menggunakan model pembelajaran, nilai hasil belajar kelas kontrol terendah adalah 17, namun setelah diterapkannya proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *blended learning* nilai hasil belajar terendah adalah 33. Nilai N-Gain keseluruhan terendah dari kelas kontrol adalah -1,35. Sebelum menggunakan model *blended learning* dengan bantuan permainan klasik kasede-sede untuk melakukan proses pembelajaran, kelas eksperimen mendapat skor 67, dan skor tertinggi setelah

menggunakan model blended learning dengan bantuan kasede klasik. Sede game pada bahan bangunan datar adalah 100 dengan nilai meningkat. Nilai tertinggi kelas kontrol sebelum penerapan model blended learning adalah 80, sedangkan nilai terbaik materi datar setelah penerapan model adalah 90 dengan nilai N-Gain sebesar 0,75. Sebelum diterapkan model blended learning dengan bantuan permainan tradisional kasede-sede pada materi berbentuk pipih, nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 42,07; setelah diimplementasikan model dengan bantuan permainan tradisional kasede-sede adalah 77,5 dengan nilai n-gain 0,61. Sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol adalah 53,5 sebelum diterapkan model blended learning menjadi 62,83 setelah diterapkan, dengan nilai N-Gain sebesar 0,07.

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini ada 2 yaitu uji minat belajar siswa dan hasil belajar siswa menggunakan uji Chi Kuadrat dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini:

Tabel 3. Uji Hipotesis Chi Kuadrat (X^2) Minat Belajar

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	37.000 ^a	19	.008
Likelihood Ratio	49.082	19	.000
Linear-by-Linear Association	5.211	1	.022
N of Valid Cases	37		

a. 40 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .38.

Berdasarkan perolehan perhitungan dengan uji statistik nonparametris pada minat belajar siswa menggunakan uji chi kuadrat (x^2) taraf sig. 0,05, maka untuk pengujian hipotesis:

H_0 Tidak ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap minat belajar siswa.

H_a Ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap minat belajar siswa

H_0 ditolak jika Asymp. Sig (2-sided) < 0,05 selanjutnya dengan pengolahan data menggunakan SPSS diperoleh Sig (2-sided) 0,008 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap hasil belajar siswa.

Tabel 4. Uji Hipotesis Chi Kuadrat (X^2) Hasil Belajar

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	25.460 ^a	12	.013
Likelihood Ratio	33.976	12	.001
Linear-by-Linear Association	5.048	1	.025
N of Valid Cases	37		

a. 26 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .38.

Berdasarkan perolehan perhitungan dengan uji statistik nonparametris pada hasil belajar siswa menggunakan uji chi kuadrat (χ^2) taraf sig. 0,05, maka untuk pengujian hipotesis:

H₀: Tidak ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap hasil belajar siswa.

H_a: Ada pengaruh model pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap hasil belajar siswa

H₀ ditolak jika Asymp. Sig (2-sided) < 0,05 selanjutnya dengan pengolahan data menggunakan SPSS diperoleh Sig (2-sided) 0,013 < 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap hasil belajar siswa.

4. Pembahasan

Penelitian ini berusaha untuk mengetahui pengaruh model *blended learning* berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap minat dan hasil belajar siswa pada matematika bangun datar di kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton.

4.1 Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Permainan Tradisional Kasede-sede Terhadap Minat belajar Matematika

Berdasarkan hasil analisis deskriptif minat belajar matematika siswa, rata-rata nilai N-Gain kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Selain itu, kelas eksperimen mendapat skor lebih tinggi dari kelas kontrol dalam kategori "sangat tinggi" setelah dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan minat belajar selama posttest. Persentase kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, seperti halnya pengkategorian siswa berdasarkan perolehan N-Gain dalam kategori "tinggi dan sedang". Berbagai penelitian sebelumnya yang menemukan hubungan antara penggunaan game konvensional berbasis *blended learning* dan motivasi belajar siswa melengkapi temuan penelitian ini (Kusumaningsih, Supandi, and Ariyanto 2019). Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang menerima pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan kasede-sede.

Dibandingkan dengan kelas kontrol, terlihat peningkatan minat belajar matematika anak-anak kelas eksperimen. Siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat belajar berkat konsep pembelajaran *blended learning* berbantuan permainan kasede-sede. Hal ini sesuai dengan penelitian (Ramadhani et al. 2020), yang menemukan bahwa permainan tradisional sangat tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik kognitif, afektif dan psikomotor serta meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran matematika. Sedangkan kelas kontrol cenderung pasif karena dalam proses pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan model pembelajaran *blended learning*.

4.2 Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Permainan Tradisional Kasede-sede Terhadap Hasil belajar Matematika

Diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol berdasarkan hasil temuan analisis deskriptif hasil belajar

matematika siswa. Setelah siswa dibagi menjadi beberapa kategori hasil belajar, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki persentase hasil posttest “sangat baik” yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Persentase kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol pada klasifikasi siswa berdasarkan perolehan N-Gain pada kategori “sangat baik dan cukup”. Temuan penelitian ini dikuatkan oleh sejumlah penelitian lain, yang menemukan bahwa permainan tradisional yang digunakan dalam pendekatan blended learning secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa (Sukadaryah, Fatimah, & Maryani 2020). Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan pengajaran menggunakan pendekatan blended learning dan permainan konvensional dalam pelajaran mencapai hasil belajar yang lebih unggul daripada siswa yang menerima pengajaran hanya menggunakan pendekatan permainan tradisional.

Berdasarkan uraian data penelitian, hasil belajar kelas eksperimen secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Siswa menjadi lebih terlibat dan bersemangat dalam belajar berkat konsep pembelajaran terpadu dan permainan klasik. Hal ini sesuai dengan penelitian (Ramadhani et al. 2020) yang menyatakan bahwa pendekatan *blended learning* yang dipadukan dengan permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial, yang penting bagi perkembangan perkembangan motorik anak, atau proses bergerak mereka, serta keterampilan kognitif, emosional, dan sosial mereka sebagai persiapan untuk masa depan, khususnya dalam mempelajari matematika.

5. Kesimpulan

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran blended learning berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap minat dan hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Gugus 1 Kecamatan Wolowa Kabupaten Buton, menghasilkan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran blended learning berbantuan permainan tradisional kasede-sede terhadap minat dan hasil belajar siswa.

6. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada ibu Sukmawati selaku pembimbing satu dan ibu Andi Husniati selaku pembimbing dua yang telah membantu serta membimbing dalam proses penulisan jurnal penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Taskiyah, A. N., & Widyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air pada Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 81-94.
- Fadhilaturrahmi, F., Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683-1688.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321-334.
- Hadila, R., & Alamsyah, T. P. (2020). Desain Pembelajaran Bangun Datar melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 49-63.

- Hartono, Marhadi Saputro, Dona Fitriawan. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4(September):84–89.
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*, 34(1), 62-76.
- Kusumaningsih, Widya, Supandi, and Lilik Ariyanto. (2019). Desain Etnomatematika Pada Permainan Congklak Berbasis Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP. LPPM Universitas PGRI Semarang.
- Jamal, M. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Indonesia Jurnal Sakinah*, 2(1).
- Ramadhani, Y. P. (2020). Model Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 248-255.
- Reski, N. (2021). Tingkat Minat Belajar Siswa Kelas IX SMPN 11 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(11), 2485-2490.
- Hariyadi, S., & Muttaqin, M. F. (2020). Pemahaman konsep geometri pada pembelajaran Problem Based Learning bermuatan Etnomatematika bangunan cagar budaya kota Semarang. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 6(3), 204-210.
- Rohana, Syarifah, & Andi Syahputra. (2021). Model Pembelajaran Blended Learning Pasca New Normal Covid-19. *At-Ta'Dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam* 13(1):48. doi: 10.47498/tadib.v13i01.488.
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia Dan Pendekatan Matematika Realistik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10(1):12–21. doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i1.p12-21.
- Silalahi, W. (2018). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode role play pada pelajaran IPS kelas IV SD swasta xaverius padang sidimpuan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 172-181.
- Sukadaryah, R. F., Fatimah, A., & Maryani, K. (2020). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kemampuan geometri anak. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 57-63.
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J., & Wedi, A. (2018). Daya tarik pembelajaran di era 21 dengan Blended Learning. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 13-18.
- Yusnan, M. (2022). Implementation Of Character Education In Elementary School Students. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities* 5(2):218–23. doi: 10.2991/aisteel-17.2017.102.