

Pengaruh Permainan Hompimpa terhadap Pemahaman Konsep Peluang dalam Pembelajaran Matematika

Shizukana Desurya Rey Santoso¹, Siti Lailiyah*², Maunah Setyawati³, Winda Rahmawati⁴

^{1,2,3} Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

⁴ SMP Negeri 2 Waru

e-mail: shizukana05@gmail.com, [*lailiyah@uinsa.ac.id](mailto:lailiyah@uinsa.ac.id),
maunahsetyawati@uinsby.ac.id

Abstract. This study aims to analyze the effect of applying the traditional game Hompimpa on improving students' understanding of probability concepts in mathematics learning. The research was motivated by students' low conceptual understanding of probability, which tends to be abstract, and by the continued use of conventional teaching methods. A quantitative approach with a one-group pretest–posttest design was employed, involving 33 eighth-grade students from SMP Negeri 2 Waru in the 2024/2025 academic year. The research instrument consisted of five multiple-choice questions administered before and after the implementation of the Hompimpa-based learning activity. The data were analyzed descriptively and inferentially using the Shapiro–Wilk normality test and the paired sample t-test with SPSS version 25. The results revealed a significant improvement in students' conceptual understanding, indicated by the increase in mean scores from 0.6061 to 0.7576 with a significance value of $0.000 < 0.05$. These findings suggest that the Hompimpa game effectively enhances students' comprehension of probability concepts. Furthermore, the learning process becomes more engaging, active, and meaningful. Therefore, traditional games can serve as an effective and contextual pedagogical strategy rooted in local culture to improve the quality of mathematics learning in schools.

Keyword : Hompimpa games, conceptual understanding

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan permainan tradisional Hompimpa terhadap peningkatan pemahaman konsep peluang dalam pembelajaran matematika. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep peluang yang bersifat abstrak, serta masih dominannya metode pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan pengalaman langsung siswa. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest, yang melibatkan 33 siswa kelas VIII-E SMP Negeri 2 Waru pada tahun ajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda berisi lima soal yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran menggunakan permainan Hompimpa. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji-t berpasangan (paired sample t-test) melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada peluang pemahaman konsep, dengan rata-rata skor meningkat dari 0,6061 menjadi 0,7576 dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Temuan ini membuktikan bahwa penerapan permainan Hompimpa efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat dijadikan strategi pembelajaran yang relevan, kontekstual, dan berbasis budaya lokal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

Kata Kunci: Permainan Hompimpa, pemahaman konsep

PENDAHULUAN

Dalam bidang pendidikan, matematika kerap dipandang sebagai materi yang cukup menantang bagi siswa. Selain berperan sebagai bahasa untuk mengenali pola dan menjelaskan keterkaitan antara konsep, matematika juga membantu memecahkan berbagai masalah praktis sehari-hari (Yanala et al., 2021). Jika pemahaman konsep tidak kuat, siswa akan kesulitan memilih rumus yang tepat dan memahami maknanya. Oleh sebab itu, penyusunan pembelajaran materi peluang perlu direncanakan sedemikian rupa supaya siswa dapat menguasai konsep secara mendalam, bukan hanya sekedar mengingat rumus. Pemahaman konsep mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran (Radiusman, 2020).

Apabila pemahaman konsep siswa kurang tepat, hal tersebut dapat menimbulkan kesulitan. Ketika menyelesaikan soal, misalnya saat memilih rumus yang benar dan memahami artinya. Hal ini diperkuat oleh Yanala et al. (2021) bahwa kesulitan yang sama juga terjadi pada berbagai materi matematika, termasuk pelajaran tentang peluang. Dengan demikian, pembelajaran tentang peluang harus dirancang dengan baik agar siswa benar-benar mampu menguasai konsepnya, bukan hanya mengingat rumus saja.

Pada jenjang SMP, materi peluang termasuk dalam kurikulum matematika yang mempelajari bagaimana suatu peristiwa dapat terjadi beserta kemungkinan-kemungkinannya. (Widyaningrum et al., 2022). Konsep ini awalnya berhubungan erat dengan permainan yang bertujuan menentukan pemenang

(Putridayani & Chotimah 2020) dalam penerapannya, pembelajaran mengenai peluang sering kali dianggap sulit oleh siswa karena bersifat abstrak, yang menyebabkan mereka kesulitan ketika harus mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam penyelesaian soal.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa dalam belajar tentang peluang, siswa sering membuat kesalahan, terutama saat menerapkan rumus. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka tentang konsep peluang masih jauh dari yang diharapkan. Menurut Pramesti & Mampouw (2020), kemampuan siswa dalam materi statistika dan peluang hanya sekitar 55,60%. Hasil ini menunjukkan bahwa ketidakmampuan memahami konsep membuat siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal.

Berdasarkan penelitian dilaksanakan Zainudin et al. (2021), ditemukan jika Sebagian besar siswa mengalami hambatan ketika mencoba mengaitkan berbagai konsep peluang karena sifatnya yang abstrak dan kompleks. Oleh sebab itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menarik agar siswa tidak hanya memahami konsep peluang dengan lebih baik, namun mempunyai motivasi serta semangat yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang relevan untuk konsep peluang adalah permainan hompimpa, sebab setiap pemain dalam permainan ini memperoleh peluang yang setara untuk meraih menang atau kalah, sehingga menunjukkan adanya kemungkinan hasil tertentu muncul (Syakira & Sulisti, 2023). Permainan ini bisa

dianggap sebagai contoh nyata dari konsep peluang yang biasanya abstrak dalam matematika. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa belajar melalui permainan, termasuk permainan tradisional, lebih efektif dalam membantu siswa memahami peluang karena melibatkan probabilitas secara langsung (Wijaya et al., 2021). Akan tetapi, penerapan hasil penelitian tersebut masih terbatas dilakukan di sekolah, sehingga sebagian proses pembelajaran masih memanfaatkan media yang bersifat konvensional dan belum cukup menarik bagi siswa.

Di SMP Negeri 2 Waru, pembelajaran matematika masih banyak menggunakan media sederhana seperti *PowerPoint* (PPT) yang menyebabkan minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar siswa lebih termotivasi dalam memahami materi. Permainan tradisional hompimpa dipilih karena mudah dipahami, dekat dengan kehidupan sehari-hari, dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa.

Penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir matematis siswa. Menurut Qirom et al., (2023) dalam tinjauan sistematisnya menyatakan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif terhadap hasil belajar dan motivasi matematika. Selain itu, permainan tradisional juga memiliki nilai

edukatif dan berperan penting dalam melestarikan budaya lokal. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini perlu dilakukan untuk mengkaji pengaruh permainan hompimpa terhadap pemahaman siswa terhadap konsep probabilitas dalam pembelajaran matematika, sebagai upaya penyediaan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berakar pada budaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif permainan tradisional Hompimpa dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep probabilitas, serta mengkaji dampaknya terhadap hasil belajar, motivasi, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu guru memilih materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, serta memberikan panduan bagi peneliti lain dalam mengembangkan strategi pembelajaran inovatif berbasis permainan tradisional.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan permainan tradisional Hompimpa sebagai media pembelajaran, yang dikaji melalui desain eksperimental dan empiris. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga pengaruhnya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan secara efektif sebagai media pengajaran matematika, menjadikan pembelajaran lebih kontekstual, dan membantu melestarikan budaya lokal.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan model eksperimen tanpa kelompok kontrol menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian meliputi 33 siswa kelas VIII-E SMP Negeri 2 Waru pada semester ganjil tahun ajaran 2024–2025. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan satu kelas yang dianggap mampu mewakili populasi secara umum dan memiliki tingkat kemampuan belajar yang relatif seimbang.

Kelas yang terpilih ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan mendapatkan perlakuan berupa penerapan permainan hompimpa dalam pembelajaran. Adapun objek penelitian ini fokus pada penggunaan permainan hompimpa sebagai media pembelajaran matematika pada materi peluang serta pengaruhnya terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti mengenakan instrumen tes tertulis berupa pretest serta posttest untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media permainan hompimpa. Tes tersebut terdiri atas lima soal pilihan ganda yang fokus pada peluang materi. Melalui hasil kedua tes ini, peneliti dapat menganalisis perbandingan nilai siswa guna mengidentifikasi adanya perubahan maupun peningkatan pemahaman konsep yang diberikan perlakuan.

Sebelum melakukan analisis inferensial, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas (*Shapiro–Wilk*)

untuk memastikan jika data memiliki distribusi yang normal, serta uji homogenitas (*Levene's Test*) guna mengetahui keseragaman varian antar data. Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25. Apabila hasil pengujian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, maka dilanjutkan dengan analisis dengan uji-t berpasangan (*paired t-test*) untuk mengidentifikasi adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa.

Instrumen penelitian telah divalidasi oleh guru pamong, dan hasil validasi menunjukkan jika instrumen tersebut layak dikenakan penelitian ini. Langkah analisis tersebut sejalan dengan pendapat Iskandar et al., (2025) yang menekankan pentingnya uji normalitas dan homogenitas sebelum melakukan uji parametrik, serta searah dengan pandangan Faizah & Fathurrahman (2024) yang menyatakan bahwa uji-t hanya valid apabila data memenuhi persyaratan distribusi normal dan homogen. Berdasarkan analisis tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana penerapan permainan hompimpa berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dilakukannya penelitian ini pada kelas VIII-E sebanyak 33 siswa, awalnya siswa diberikan *pretest* lalu setelah diberikan perlakuan siswa diberikan *posttest*. Pada awal pertemuan, sebelum guru membagikan soal

pretest. Mengucapkan salam pembuka serta menyapa dan bertanya kabar kepada siswa, lalu guru memberikan *icebreaking* sebagai pemanasan.

Sebelum masuk pada kegiatan inti siswa diberikan soal *pretest* dalam bentuk kertas dengan waktu 15 menit yang berisi materi frekuensi harapan bertujuan untuk mengukur pemahaman awal siswa. Lalu, guru menyampaikan materi tentang frekuensi relatif menggunakan media PPT. Lalu, dalam penyajian materi ditujukan untuk membangun pemahaman siswa yang bermakna. Saat menjelaskan PPT guru juga melakukan tanya jawab kepada siswa sebagai pemahaman dalam menerima materi yang disampaikan.

Selanjutnya siswa dibagi kelompok menjadi 6 kelompok dengan tujuan untuk berdiskusi dan mengerjakan LKPD yang berbasis masalah (*problem-based*) sekaligus berdiferensiasi proses. Setelah kegiatan berdiskusi kelompok, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil dari pengerjaan LKPD. Guru mengacak kelompok presentasi dengan melihat yang sudah selesai pertama hingga ketiga.



Gambar 1 Pembelajaran hompimpa

Setelah mempresentasikan hasil dari diskusi guru memberikan kepada siswa soal *posttes*, dimana setelah mendapatkan perlakuan untuk mengukur seberapa paham siswa menerima perlakuan. Diberikan waktu 15 menit untuk mengerjakan dengan banyak 5 soal pilihan ganda yang mengacu pada indikator meningkatkan pemahaman konsep Murtiyasa & Sari (2022) yaitu 1. Mengulang konsep dengan menggunakan bahasa sendiri, 2. Mengelompokkan benda-benda berdasarkan konsep tersebut, 3. Menunjukkan konsep dengan berbagai cara, 4. Menghubungkan konsep-konsep dalam matematika, 5. Menggunakan konsep untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Aktivitas terakhir adalah guru menutup sesi belajar dengan mengingatkan kembali materi yang sudah dipelajari, memberikan semangat belajar, dan memberikan salam.

Berdasarkan penelitian tersebut terambil data *pretest* dan *posttest* Data terkumpul telah dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan nilai pada masing-masing indikator.

Tabel 1 *Pretest* Pemahaman Konsep

Indikator Pemahaman Konsep	N	Ran ge	Min	Max	Mean	Std. Dev
Menyatak an kembali konsep	33	1,00	0,00	1,00	0,6061	0,49620
Mengklari fikasi objek	33	1,00	0,00	1,00	0,6970	0,46669
Mereprese ntasikan konsep	33	1,00	0,00	1,00	0,6667	0,47871
Menghub ungan konsep	33	1,00	0,00	1,00	0,6667	0,47871
Menerapp an konsep	33	1,00	0,00	1,00	0,7576	0,43519

Tabel 2 Posttest Pemahaman Konsep

Indikator Pemahaman Konsep	N	Ran ge	Min	Max	Mean	Std. Dev
Menyatakan kembali konsep	33	1,00	0,00	1,00	0,7576	0,43519
Mengklarifikasi objek	33	1,00	0,00	1,00	0,7576	0,43519
Merepresentasikan konsep	33	1,00	0,00	1,00	0,7576	0,43519
Menghubungkan konsep	33	1,00	0,00	1,00	0,7576	0,43519
Menerapkan konsep	33	1,00	0,00	1,00	0,7273	0,45227

Berdasarkan table *pretest* dan *posttest* rata-rata skor terdapat peningkatan pada seluruh indikator pemahaman konsep. Salah satu contohnya terlihat pada indikator menyatakan kembali konsep, yang mengalami peningkatan dari 0,6061 menjadi 0,7576. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan himpimpa terindikasi dapat memperkuat pemahaman siswa. Untuk mengetahui bahwa data berdistribusi normal akan dilakukan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena uji sampelnya kurang dari 50.

Tabel 3 Uji Normalitas

Data	N	Stratistic	Sig.
Pretest	33	0,200	0,156
Posttest	33	0,016	0,054

Bersumber pada tabel 3 hasil dari uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* didapatkan skor *pretest* 0,156 dan skor *posttest* 0,054, hal ini menunjukkan adanya signifikan pada keduanya $>0,05$. Dalam penelitian ini bukan hanya populasi yang berkaitan melainkan juga melibatkan objek dan data numerik, maka dapat disimpulkan bahwa

analisis dapat dilanjutkan pada analisis parametrik yaitu uji-t berbantuan software SPSS versi 25.

Tabel 4 Uji-t

Pasangan data	Mean	Std. Deviasi	df	Sig. (2-tailed)
Pretest -	-	11,173	33	0,00
Posttest	47,96970	31		

Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, $< 0,05$, mengindikasikan terhadap proses pembelajaran dalam pengaruh nyata meningkatnya hasil belajar siswa. Rata-rata skor *posttest* (91,27) tercatat jauh lebih tinggi terbanding rata-rata skor *pretest* (43,30). Oleh sebab itu, bisa dikatakan jika metode pembelajaran yang digunakan terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa secara signifikan.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menampilkan adanya perbedaan yang signifikan skor *pretest* dan *posttest*, di mana skor rata-rata *posttest* lebih signifikan dari pada skor rata-rata *pretest*. Hal ini menyatakan pada implementasi permainan himpimpa dalam pembelajaran matematika memberikan peningkatan pemahaman siswa pada konsep peluang. Temuan ini serupa penelitian Wijaya et al., (2021) mengatakan jika pendekatan pembelajaran berbasis permainan terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman konsep peluang, karena kegiatan yang dilakukan bersifat langsung, kontekstual, serta berkaitan erat dengan pengalaman nyata siswa.

Dengan menggunakan permainan hompimpa, siswa dapat mengalami secara langsung konsep peristiwa acak, frekuensi relatif, dan peluang terjadinya suatu hasil. Kegiatan bermain yang dikombinasikan dengan diskusi hasil permainan membantu siswa memahami konsep probabilitas yang semula bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Temuan ini serupa penelitian dilaksanakan Wijaya et al., (2021) menjelaskan jika pendekatan pembelajaran berbasis permainan memberi siswa pengalaman langsung dalam memahami konsep peluang.

Pembelajaran modern dewasa ini berlangsung dengan cara lebih menyenangkan serta interaktif, hingga mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Perihal ini selaras temuan Zayyadi et al., (2025) menunjukkan jika penerapan permainan edukatif berbasis konteks budaya tidak hanya mendorong keterlibatan siswa secara lebih mendalam, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak secara lebih bermakna dan kontekstual.

Meskipun penelitian ini mengenakan desain eksperimen tanpa kelompok kontrol, sehingga faktor-faktor luar seperti perbedaan latar belakang siswa maupun variasi gaya mengajar guru berpotensi mempengaruhi hasil yang diperoleh, namun temuan penelitian ini tetap memperkuat bukti jika permainan tradisional seperti hompimpa bisa berperan selaku strategi pembelajaran matematika yang efektif. Tidak hanya itu, hasil penelitian ini pula serupa temuan Sharma et al., (2021) yang

mengungkapkan bahwa penggunaan permainan dalam proses pembelajaran membantu siswa mengurangi miskonsepsi mengenai probabilitas serta membangun pemahaman probabilistik yang lebih mendalam dan bermakna.

Temuan penelitian ini sejalan dengan prinsip konstruktivisme modern yang dihapuskan pada teori Piaget dan mengalami pengembangan sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membangun sendiri pemahaman konsep melalui keterlibatan langsung dan refleksi aktif terhadap pengalaman belajar. Dalam hal ini, permainan tradisional seperti hompimpa berperan sebagai media yang memungkinkan siswa mengonstruksi makna konsep peluang melalui kegiatan eksploratif yang konkret. Pandangan ini juga diperkuat oleh Rahmawati & Jamaluddin., (2024) yang menekankan bahwa keterkaitan antara pengalaman nyata dan pengetahuan baru menjadi faktor penting dalam memperkuat retensi serta transfer konsep matematika secara bermakna.

Lebih lanjut, jika dilihat dari sudut pandang teori pembelajaran modern, hasil penelitian ini menunjukkan hubungan yang erat dengan pendekatan konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam pengalaman langsung serta proses refleksi terhadap pengalaman tersebut. Selanjutnya, teori *Vygotsky* mengenai Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) juga tercermin dalam

interaksi kelompok saat siswa bermain hompimpa.

Melalui kegiatan diskusi dan kolaborasi, siswa saling memberikan dukungan kognitif yang mendorong pembelajaran sosial dan memperdalam pemahaman bersama. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Hidayat et al., (2024) yang menunjukkan bahwa *game-based learning* kolaboratif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep melalui interaksi sosial yang aktif. Dalam konteks yang serupa, Bruner sebagaimana ditafsirkan ulang oleh Hanani et al., (2024) menegaskan pentingnya tahap enaktif dalam pembelajaran matematika, yaitu ketika siswa memahami konsep melalui tindakan langsung sebelum beralih pada representasi simbolik. Dengan demikian, permainan hompimpa tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas rekreatif, tetapi juga sebagai strategi pedagogis efektif untuk memperkuat konstruksi pengetahuan dan memperdalam pemahaman konsep peluang siswa.

Selain dikaji dari perspektif Piaget dan teori pembelajaran bermakna, temuan ini juga beririsan kuat dengan teori-teori pembelajaran sosial yang pentingnya interaksi antarindividu sebagai sarana utama dalam membangun dan mengembangkan pemahaman konsep. Temuan ini semakin diperkuat oleh hasil penelitian terbaru Rahmawati et al., (2024) yang mengungkapkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik. Selaras dengan hal tersebut, Menurut Hidayat et al., (2024) melalui kajian sistematisnya

menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif tidak hanya pada ranah kognitif, tetapi juga afektif, terutama dalam aspek motivasi belajar dan ketahanan siswa terhadap konsep yang dipelajari. Sementara itu, penelitian Hanani et al., (2024) menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran matematika dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, partisipasi aktif, serta ketekunan belajar siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Sejalan dengan temuan tersebut, studi Dewi et al., (2023) menemukan bahwa permainan tradisional berbasis etnomatematika, seperti “*Suten Games*”, efektif membantu siswa menangkap peluang empiris dan teoritis secara kontekstual melalui pengalaman langsung.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran matematika melalui permainan tradisional seperti hompimpa tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep peluang, tetapi juga sejalan dengan prinsip-prinsip teori belajar modern yang menekankan pembelajaran kontekstual, kolaboratif, serta berbasis pengalaman nyata. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dipandang sebagai strategi pedagogis yang relevan dan berbasis budaya lokal, yang mampu menjembatani konsep matematika abstrak menjadi lebih bermakna bagi siswa.

SIMPULAN (PENUTUP)

Hasil penelitian ini memperlihatkan jika penerapan permainan hompimpa dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam

meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep peluang. Efektivitas tersebut terlihat dari hasil uji-t yang menampilkan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah proses pembelajaran, di mana rata-rata skor siswa mengalami peningkatan yang nyata setelah penggunaan metode permainan ini diterapkan. Peningkatan hasil belajar terlihat pada seluruh indikator pemahaman konsep, mulai dari kemampuan mengingat dan menjelaskan kembali konsep, mengelompokkan objek, menggambarkan serta menghubungkan konsep, hingga menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui aktivitas permainan hompimpa, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung yang membantu mereka mengubah konsep peluang yang semula abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dipahami. Selain menawarkan pengalaman nyata, lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik juga membantu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelas. Oleh karena itu, permainan hompimpa dapat dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif untuk memperdalam pemahaman konsep matematika, khususnya dalam materi peluang.

Sebagai saran, peneliti berikutnya bisa melanjutkan penelitian ini ke tingkat pendidikan lain atau materi matematika seperti geometri dan statistika, agar melihat apakah permainan Hompimpa tetap efektif dalam berbagai situasi belajar. Selain itu, disarankan juga untuk melaksanakan penelitian dengan desain yang lebih lengkap dan melibatkan lebih

banyak responden, sehingga hasil yang diperoleh lebih dapat digunakan secara umum dan memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai peran permainan tradisional dalam proses belajar matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Faizah, L. N., & Fathurrahman, M. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Google Sites Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 8(2), 288. <https://doi.org/10.24114/js.v8i2.56992>
- Hanani, N., Rosni, B., Anuar, N., Idris, A. S., Selangor, C., Alam, K. P., Alam, P., Teknologi, U., Selangor, C., & Dengkil, K. (2024). *THE EFFECTIVENESS OF EDUCATIONAL GAMES IN LEARNING MATHEMATICS AMONG SECONDARY SCHOOL*. 9(2), 1888–1895. <https://doi.org/10.24191/mjoc.v9i2.26079>
- Hidayat, R., Qi, T. Y., Nur, P., & Ariffin, T. (2024). Online game-based learning in mathematics education among Generation Z: A systematic review. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 19(1), 1–8.
- Iskandar, A. A., Ullly, R., Misbah, I., & Nursalman, M. (2025). Perbandingan Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Data Pretest dan Posttest Siswa dengan Menggunakan Software SPSS dan Microsoft Excel. 2025, 9(1), 290–303.
- Muhamad Syahidul Qirom, D. J. (2023). *A Systematic Literature Review on the Effect of Traditional Games in Mathematics Teaching and Learning (Scopus Database)*. *JiIP - Jurnal Ilmiah Pendidikan*. <https://www.jiip.stkipyapisdompu.ac.id/jiip/index.php/JiIP/article/view/2034/2369>
- Murtiyasa, B., & Sari, N. K. P. M. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman

- Konsep Pada Materi Bilangan Berdasarkan Taksonomi Bloom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2059. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.573>
- 7Oktaviani, Dewi, D. K. (2023). SUTENGAME: EXPLORATION OF EMPIRICAL AND THEORETICAL PROBABILITY FOR JUNIOR HIGH SCHOOL MATHEMATICS LEARNING. *Etnomathematics Journal*, 4(1), 19–35.
- Pramesti, B. T., & Mampouw, H. L. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Peluang Siswa SMP Ditinjau Dari Teori APOS. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1054–1063. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.230>
- Putridayani, I. B., & Chotimah, S. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Pada Materi Peluang. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 7(1), 57–62.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahmawati, S., & Jamaluddin, M. (2024). Development of Game-Based Mathematics Learning Media to Improve Mathematical Understanding Abilities. *Research of Mathematics and Mathematics Education*, 6(2), 202–214.
- Sharma, S., Sharma, S., Doyle, P., Marcelo, L., & Kumar, D. (2021). Teaching and learning probability using games: A systematic review of research from 2010–2020. *Waikato Journal of Education*, 26(2), 51–64. <https://doi.org/10.15663/wje.v26i2.881>
- Syakira, V., & Sulisti, H. (2023). ETNOMATEMATIKA : Pengenalan Teori Peluang pada Permainan Hompimpa. *Al-'Adad : Jurnal Tadris Matematika*, 2(2), 71–79. <https://doi.org/10.24260/add.v2i2.2215>
- Widyaningrum, I., Susanti, N., & Hanalisa, R. (2022). Pembelajaran Connected Mathematic Project Pada Materi Peluang Menggunakan Alat Peraga Dalang Pelangi. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 5(2), 89. <https://doi.org/10.54314/jmn.v5i2.256>
- Wijaya, A., Elmaini, & Doorman, M. (2021). A learning trajectory for probability: A case of game-based learning. *Journal on Mathematics Education*, 12(1), 1–16. <https://doi.org/10.22342/JME.12.1.12836.1-16>
- Yanala, N. C., Uno, H. B., & Kaluku, A. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Operasi Bilangan Bulat di SMP Negeri 4 Gorontalo. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 50–58. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10993>
- Zainudin, M., Utami, A. D., & Noviana, S. (2021). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Peluang Ditinjau dari Koneksi Matematis. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 41. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.12382>
- Zayyadi, M., Ema Surahmi, Septi Dariyatul Aini, & Dayat Hidayat. (2025). Ethnomathematics-based traditional games as a pedagogical approach to enhance logical-mathematical intelligence. *Jurnal Elemen*, 11(1), 225–244. <https://doi.org/10.29408/jel.v11i1.28350>