

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Efektifitas

Dari segi Bahasa kata “efektif memiliki makna ada efeknya (suatu akibat, sesuatu pengaruh, kesannya), manjur, dapat memberikan hasil dan berguna, mulai berlaku, Jika ditinjau dari segi historisnya kata efektif merupakan Bahasa Inggris yaitu *efektif* memiliki makna berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik”. Efektifitas dianggap sebagai hasil guna, kecocokan penerapan atas suatu hal.

Di sektor pendidikan, Efektifitas dimaknai sebagai media pengukuran untuk mengamati hasil belajar bisa membagikan dampak pada perkembangan pola pikir peserta didik. Lalu dari asumsi Nana Sudjana (Mulyasari et al., 2021) menguraikan bila efektifitas menjadi sebuah tindakan yang dilaksanakan peserta didik serta guru untuk meraih target belajar.

Keefektifan suatu pelajaran akan mengatur suatu strategi serta taktik, maka target belajarnya bisa diraih dengan maksimal. Selaras dari asumsi Supardi, menjabarkan bila pelajaran yang efektif dianggap sebagai gabungan dari sebagian unsur, seperti prasarana, rangkaian serta material.

Pembelajaran yang ditunjang dengan prasarana yang memadai akan menghasilkan dampak yang baik juga pada setiap muridnya.

Maksud dari efektifitas pembelajaran berupa tolak ukur kesuksesan sebuah proses belajar yang dalam prosesnya ada komunikasi dengan sifat edukatif antar guru serta peserta didik untuk meraih target yang sudah ditentukan. Efektifitas ini meliputi seluruh unsur yang mencakup metode, teknik serta strategi yang diterapkan.

Menurut Guntur (dalam Mulyasari, 2020:17) menguraikan sebagian unsur efektif pembelajaran yang mencakup: 1) guru mengajarkan peserta didik dengan jelas, 2) cara atau metode yang dipakai guru untuk melangsungkan proses belajar sangat bervariasi, 3) rumus untuk meraih target belajarnya terstruktur sempurna, 4) peserta didik berpartisipasi dalam proses belajar, 5) peserta didik berhasil mencapai kesuksesan.

Dari uraian sebagian ahli, bisa dibuat simpulan bila efektifitas belajar dianggap sebagai tercapainya kesuksesan dari sebuah tahap belajar yang melibatkan peserta didik serta guru dalam meraih target yang sudah ditentukan.

2. Pengertian Belajar dan Pembelajaran Matematika

Belajar dianggap sebagai tahapan merubah perilaku serta pemikiran, yang awalnya tidak mengetahui apa-apa menjadi tahu segalanya (Afridapane, 2017: 337). Dari setiap jenjang Pendidikan di sekolah aktivitas pembelajaran dijadikan prioritas. Ini dimaknai bila kesuksesan

akan berkaitan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik disekolah.

Menurut Gagne (dalam Sutikno Sobri, 2014: 12) belajar bisa mencakup keadaan (a) internal, meliputi kematangan peserta didik dari apa yang sudah dipahaminya (b) eksternal berupa kondisi serta situasi yang dikelola guru untuk melancarkan proses belajar. Berikutnya dari asumsi Abdillah (dalam Aunurrahman, 2014: 35) belajar dianggap upaya sadar yang dilaksanakan seseorang untuk merubah pola pikir menuju pendewasaan dengan melibatkan aspek psikomotorik serta kognitif dalam meraih suatu target. Dari sebagian uraian tersebut, diasumsikan bila belajar berupa aktivitas untuk meraih hasil yang optimal.

Pembelajaran bisa dimaknai menjadi hasil atas metakognisi atau kognisi yang berkontribusi pada pemahaman. Ini terjadi saat setiap individu sedang melaksanakan belajar, karna dianggap sebagai proses yang alamiah (Sutikno Sobri, 2014: 11) menguraikan bila pembelajaran berupa tafsiran kata *instruction*, dari asumsi Gagne, et.al memaknai bila pembelajaran berupa rancangan aktivitas yang menimbulkan suatu proses.

Dari asumsi Rifqi festiawan (2020) pembelajaran berupa sebuah usaha yang dilaksanakan guru untuk membagikan wawasan pada setiap peserta didiknya. Lalu dari asumsi Winkel (dalam Sutikno Sobri, 2014: 12) pembelajaran berupa rangkaian tindakan yang dibentuk untuk mendorong tahap belajar peserta didik secara mengamati sebagian proses

didalamnya. Ciri-ciri pembelajaran dari asumsi Gagne (dalam Sutikno Sobri, 2014: 14) mencakup “Mengaktifkan motivasi, Memberitahu tujuan belajar, Mengarahkan perhatian, Merangsang ingatan, Menyediakan bimbingan belajar, meningkatkan retensi (kemampuan untuk mengingat pengetahuan yang telah dipelajari), Melancarkan transfer belajar, Memperlihatkan penampilan dan memberikan umpan balik”.

Lalu matematika dianggap sebagai mata pelajaran utama yang diberikan kepada seluruh setiap peserta didik, sebab teknologi yang makin modern seiring berkembangnya zaman mewajibkan setiap orang untuk bisa berpikir sistematis, logis serta kritis (Komariyah et al., 2018: 55). Lalu dari asumsi Siregar & Lestari (2018:1) matematika dianggap sebagai pelajaran yang membantu menuntaskan suatu permasalahan. Matematika berupa hasil pemikiran setiap individu yang berkaitan dengan nalar, gagasan serta proses.

Sehingga bisa dibentuk kesimpulannya bahwa pembelajaran matematika berupa suatu upaya yang dilaksanakan guru untuk membantu peserta didik bisa berpikir logis serta kritis. Dengan demikian bahwa pembelajaran matematika adalah usaha yang dilakukan pendidik untuk membuat pelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

3. Bangun Datar

Matematika berperan krusial untuk hidup setiap orang. Hampir setiap hari matematika dipakai oleh setiap individu untuk mengukur, berbelanja

serta lainnya. Matematika mempunyai beragam aspek yang juga mempunyai berbagai ciri serta karakteristik.

Bangun datar berupa bahan ajar yang dipakai untuk studi ini. Bangun datar mempunyai standar kompetensi untuk memakai luas serta konsep keliling dalam menuntaskan permasalahan. Bangun datar berbentuk kotak dengan garisan yang melengkung atau lurus, (BG Matematika 2018). Dari asumsi Ika Wulandari (2013) bangun datar berkaitan dengan pengenalan ukuran atau bentuk. Lalu dari asumsi Putu et al (2015) dianggap sebagai bentuk 2 dimensi yang mempunyai lebar serta panjang dengan batas garis lengkung serta lurus.

Melalui uraian ahli tersebut, bisa dibuat simpulannya bila bangun datar seperti bangunan yang mempunyai sisi, lebar serta panjang yang berhubungan pada suatu garis. Dalam studi ini akan dibahas segitiga, persegi panjang serta persegi serta menetapkan luas juga keliling dari ketiganya.

1. Persegi

Persegi mempunyai 4 sudut serta sisi siku-siku yang sama panjang, setiap diagonalnya lurus tegak serta terbagi 2 sama besar diagonalnya.

a. Sifat-sifat persegi:

- a) Mempunyai 4 sisi, 2 sisi saling berhadapan. ($AB = CD$ & $AD = BC$)
- b) Sudut siku-siku mencakup 4 sisi

- c) Mempunyai 2 diagonal yang panjangnya sama. ($AC = BD$)
 - d) Keduanya berbentuk sudut 90°
- b. Luas Persegi

Untuk mendapatkan luas persegi dipermainan engklek, awalnya peserta didik akan mengilustrasikan bentuknya, guna mengkalkulasi rumusnya, peserta didik akan diminta menghitung total 1 satuan persegi dikolom serta baris, luas persegi = $S \times S$

Soal:

Baris persegi diatas sejumlah 3 satu satuan persegi, kolom pada barisnya sejumlah 3 satu satuan persegi.

Tentukan luas dari bangun datar persegi diatas?

$$L = S \times S$$

$$= 3 \times 3$$

$$= 9 \text{ cm}^2$$

- c. Hitung Keliling

Peserta didik akan mengilustrasikan bentuknya, lalu kalkulasi 1 satuan di setiap sisinya, sehingga kelilingnya = $S + S + S + S$

Soal:

Sisi kanan, bawah, kiri serta atas persegi 3 satu satuan persegi, hitunglah keliling bangun datar diatas?

$$K = S + S + S + S$$

$$= 3 + 3 + 3 + 3$$

$$= 12 \text{ cm}$$

Sehingga kelilingnya sejumlah 12 cm.

2. Persegi Panjang

Persegi panjang mempunyai 2 sisi yang berbeda tetapi tetap berpasangan, setiap sisinya siku-siku serta sejajar.

a. Sifat-sifat persegi panjang:

- 1) Sisinya 4 yang sama panjang bila berhadapan. ($AB = CD$ & $AD = BC$)
- 2) Sudut siku-siku meliputi 4 sisi.
- 3) Mempunyai 2 diagonal yang membagi dua serta sama panjangnya. ($AC = BD$)

b. Luas Persegi Panjang

Untuk mendapatkan luas persegi dipermainan engklek, awalnya peserta didik akan mengilustrasikan bentuknya, guna mengkalkulasi rumusanya, peserta didik akan diminta

menghitung total 1 satuan persegi panjang ikolom serta baris.

Sehingga luas persegi panjang = $P \times L$

Soal:

Diketahui kolom (P) sejumlah 5 satuan persegi, lalu (L) satu satuan persegi, hitunglah luas dari gambar persegi panjang diatas!

Jawab:

$$L = P \times L$$

$$= 5 \times 3$$

$$= 15 \text{ cm}^2$$

c. Keliling Persegi Panjang

Awalnya peserta didik akan mengilustrasikan bentuknya, lalu kalkulasi total 1 satuan persegi disetiap sisi ABCD, sehingga keliling persegi panjang = $2(P + L)$

Soal:

Diketahui kolom (P) sejumlah 5 satuan persegi, serta barisan (L) sejumlah 3 satuan persegi. Maka keliling dari persegi panjang pada bangun datar tersebut adalah?

Jawab:

$$K = 2(P + L)$$

$$= 2(5 + 3)$$

$$= 2(8)$$

$$= 16 \text{ cm}$$

3. Segitiga

Segitiga berupa bangunan datar dengan batas 3 ruas yang memiliki 3 sudut titik. Luasnya berupa hasil pengkalian tinggi serta panjang, lalu dikalikan lagi 1/2. Klasifikasinya seperti berikut:

Menurut panjang sisinya:

- 1) Segitiga sama sisi, sisinya sama-sama berukuran 60
- 2) Segitiga sama kaki, sama panjang tiga sisinya.
- 3) Segitiga sembarang, panjang sisinya berbeda.

Dari besaran sudut terbesarnya:

- 1) Segitiga siku-siku berskala 90° Setiap sisinya
- 2) Segitiga lancip berskala $< 90^\circ$ Setiap sisinya
- 3) Segitiga tumpul berskala $> 90^\circ$ Setiap sisinya

Mencari luas:

$$L = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$$

Mencari keliling:

$$\text{sisi AB} + \text{sisi BC} + \text{sisi AC}$$

Soal:

Bila sisi AB totalnya 6 satu satuan persegi, BC totalnya 6 satu satuan persegi serta AC totalnya 6 satu satuan persegi. Maka tentukan keliling bangun segitiga tersebut!

Jawab:

$$\begin{aligned} K &= \text{sisi AB} + \text{sisi BC} + \text{sisi AC} \\ &= 6 + 6 + 6 \\ &= 24 \text{ cm} \end{aligned}$$

Sehingga kelilingnya sejumlah 24 cm

4. Hasil Belajar Matematika

Dalam proses belajar yang dilaksanakan setiap orang akan mendapatkan hasil dari prosesnya tersebut. Hasil ini berupa penguasaan yang diraih setiap peserta didik ketika mengikuti proses belajar. Hasilnya ini akan mendampaki perilaku dari apa yang mereka pahami dalam pelajaran tersebut (dalam jurnal fitri *et al*, 2015). Dari asumsi Dewi Listiyani (2018) hasil belajar berupa perubahan yang diraih peserta didik yang didapat ketika melaksanakan proses belajar, umumnya mencakup segi afketif, psikomotorik serta kognitif. Guna mengamati apakah hasilnya selaras dengan tujuan, maka bisa melaksanakan evaluasi belajar.

Dari asumsi H Islamuddin (2012) menjabarkan bila guru berperan untuk menilai serta mengukurkan hasil belajar setiap peserta didiknya. Dalam proses belajar, peserta didiknya akan banyak dinilai, sebab sekolah

berperan untuk membina peserta didik, sehingga penilaian akan menjuru juga pada bakat, social serta kecerdasan.

Dari sebagian asumsi ahli tersebut, bisa dibuat simpulanya bila hasil pembelajaran matematika bisa diasumsikan sebagai skala kesuksesan peserta didik dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Dari data “SD N Karangkandri 04 Cilacap peserta didik yang dianggap berhasil dalam belajar matematika merupakan peserta didik yang nilainya diatas KKM yaitu 73 dan hasil belajar adalah suatu proses penilaian peserta didik yang digunakan sebagai bukti tercapainya kesuksesan atau kegagalan peserta didik dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di kelas”. Hasil belajar bisa dijadikan perbandingan atau pedoman untuk menetapkan ketrampilan peserta didik.

5. Etnomatematika

Etnomatematika berupa kombinasi antar budaya dengan matematika yang berperan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami setiap hal. Dari asumsi Barton (dalam Wahyuni Tias, n.d 2013: 115), “*Ethnomathematics is a field of study which examines the way people from other cultures understand, articulated and use concepts and practices which are from their culture and which the researcher describes as mathematics*” yang artinya etnomatematika merupakan suatu bidang yang mempelajari cara-cara yang dilakukan manusia dari budaya yang berbeda dalam memahami, melaftalkan dan menggunakan konsep dari budayanya yang berhubungan dengan matematika”.

Lalu, etnomatematika bisa dimaknai sebagai matematika yang diselenggarakan oleh kelas professional atau suatu himpunan budaya (Gerdes dalam Tandililing, 2013). Berikutnya dari asumsi Prabawati (2016: 27) menguraikan bila etnomatematika ialah matematika yang disajikan dengan teridentifikasi. Dari pandangan risetnya, etnomatematika bisa menambah wawasan matematika yang sudah ada. Dengan penerapan etnomatematika peserta didik akan bisa memahami suatu bahan ajar dengan mudah.

Dari asumsi sebagian ahli tersebut, bisa dibuat simpulanya bila etnomatematika berupa suatu kajian yang berpotensi optimal untuk guru dalam meningkatkan materi belajarnya, lalu bisa menanamkan nilai budaya pada peserta didiknya. Etnomatematika bisa diterapkan sebagai pendekatan atau teknik untuk belajar matematika.

6. Permainan Tradisional

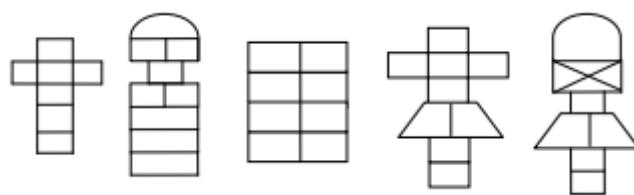
Permainan berupa suatu kegiatan yang bermaksud untuk membagikan hiburan dengan tujuan membuat penonton atau pemainnya senang. Permainan bisa dilaksanakan dengan sendiri atau bersamaan, suatu permainan hendaknya dilaksanakan secara bersamaan supaya makin menambah rasa bahagia serta senang. Permainan mempunyai berbagai kegunaan untuk anak, terutama untuk menstimulus perkembangannya. Perkembangan anak bisa makin baik bila ditunjang oleh permainan yang bermanfaat untuknya.

Permainan tradisional dianggap sebagai aktivitas yang membahagiakan dengan memakai alat yang diwariskan kesetiap generasi. Permainan berguna untuk tumbuh kembang anak dari segi kognitif, emosi serta fisik anak. Dari asumsi Khoirudin (2020: 14) permainan ini dilaksanakan disuatu daerah yang sudah diwariskan oleh setiap generasi. Permainan ini berguna untuk kesehatan fisik setiap pemainnya

Di Indonesia, sangat bervariasi permainan tradisional, misalnya engklek. Permainan ini bisa dijumpai di Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi serta Bali. Di setiap daerah, Engklek mempunyai julukan yang berbagai macam. Dijawa disebut engklek, yang biasanya diperankan oleh pemain wanita. Lalu disebagian daerah lain dikatakan taplak gunung atau meja. Asal muasal permainan ini dari “Zondag-Mandag berlatar belakang tentang cerita perebutan sawah yang berasal dari negeri kincir angina yaitu Belanda, versi mereka zondag mandag pu diartikan sebagai Sunday Monday, yang telah menyebar ke Nusantara pada zaman colonial Belanda, namun ada seorang sejarawan yang mendeskripsikan bahwa permainan engklek bukanlah berasal dari Belanda, menurut Dr Smupuck Hur Gronje, permainan engklek adalah sebuah permainan yang berasal dari Hindustan yang kemudian diperkenalkan di Indonesia”. Permainan engklek mempunyai karakteristik lompat-melompat yang berbentuk kotak-kotak, lalu memakai satu kaki untuk melompat kesetiap petak.

Setiap anak diwajibkan berbekal gacu atau gacuk yang beahan dasar pecahan genting yang dikatakan *kreweng* untuk menjadi penanda

pada kotak yang dilarang di injak. Dari asumsi Wardani (dalam Khoirudin, 2020: 14) permainan ini dikatakan *Somdah*. Tetapi dipermainan engklek ada beragam bentuk seperti persegi panjang, persegi, jajar genjang, segitiga, laying-layang serta trapezium.



Sumber : (Baktiar, 2021: 23)

Adapun manfaat Permainan Engklek:

1. Mengembangkan ketrampilan fisik pemain, dari lompatan yang dilaksanakan, jadi bisa membuat peredaran darah lancar.
2. Melatihkan kestabilan badan, sebab engklek hanya mengandalkan satu kaki.
3. Menajamkan ketrampilan bersosialisasi serta mengembangkan nilai kebersamaan ketika bermain.
4. Mempunyai ketrampilan untuk mematuhi kebijakan yang sudah disetujui setiap pemainnya.
5. Mendukung kecerdasan logika, sebab setiap pesertanya akan dilatih untuk berhitung serta berbagai proses yang mesti dilaluinya.
6. Mendukung kreatifitas, sebab permainan ini mengandalkan barang yang ada disekitaran dengan dibuat langsung oleh setiap pemainnya.

Mekanisme permainan engklek seperti berikut:

- a. Membuat gambar pola berbentuk petak atau kotak.
- b. Menyiapkan gacu atau gacuk untuk dijadikan penanda petak yang dilarang untuk diinjak.
- c. Melaksanakan undian dengan berhompimpa dalam menetapkan pemain pertama.
- d. Pemain awal melemparkan gacuk dipetak pertama, lalu melompat dengan satu kaki tanpa di izinkan menginjak gacuk yang ada didalamnya.
- e. Pertama gacuk dilemparkan kepetak satu, sesudah kembali keposisi awal, teknik ini dilaksanakan secara berulang sampai petak akhir.

Jadi, dari keterangan dan pendapat dari beberapa ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan tradisional dianggap sebagai permainan yang mengenalkan berbagai budaya yang diwariskan disetiap generasi. Permainan ini bisa membuat anak-anak sanggup mengekspresikan potensi yang ada dalam dirinya, memperoleh pengalaman yang berarti dan berguna bagi kehidupan bermasyarakat seperti mampu menjalin hubungan dengan sesama teman, mengemukakan pendapat, siap menerima kekalahan serta sportivitas.

7. Keterkaitan Etnomatematika pada Permainan Engklek dengan Pembelajaran Matematika

Etnomatematika menurut Hariastuti, R.M. (2017) berupa sebuah bidang yang memahami tata cara yang dilaksanakan setiap orang dari

budaya yang berbagai macam untuk memakai, melaftalkan serta memahami konsep yang berkaitan dengan matematika. Maka bisa diteliti bagaimana teknik setiap orang untuk memakai, mengekspresikan serta memahami konsep budaya yang di ilustrasikan dengan matematis. Lalu dari asumsi Prabawati (2016: 27) menguraikan bila etnomatematika yaitu matematika yang diterapkan disetiap himpunan budaya, meliputi anak-anak, suku, atau masyarakat. Bisa dipahami bila etnomatematika tidak hanya berisi suku/etnis saja. Sebab pelajaran matematika diluar serta dalam sekolah yang dijumpai anak akan berbeda, sehingga pelajaran matematika memerlukan suatu keterkaitan antar kehidupan didalam serta luar sekolah. Dari ‘kurikulum 2013 yang menanamkan pemikiran ilmiah dan Pendidikan karakter, menjadi rasional untuk mengintegrasikan etnomatematika dan pembelajaran matematika’.

Melalui hal tersebut, bisa dimengerti bila etnomatematika berkaitan dengan pelajaran matematika sesuai yang disajikan di sekolah. Budaya yang berkembang dikalangan masyarakat yaitu permainan tradisional. Permainan ini mempunyai berbagai kegunaan khususnya untuk dijadikan media bersosialisasi untuk anak, sebab permainan ini umumnya hanya bisa dilakukan oleh beberapa orang (lebih dari satu).

Dari asumsi Nurwahidah et al., (2021) menguraikan bila permainan tradisional dianggap sebagai solusi yang meliputi berbagai nilai kebudayaan, sanggup membuat senang, gembira, relaksasi serta memberi kesan tantangan untuk anak dalam memfasilitasi pengembangan

ketrampilan social anak. Permainan ini bisa membuat anak berkolaborasi untuk menjadi pemenang. Terdapat berbagai permainannya seperti bekel, congklak serta engklek yang bisa dikaitkan dengan materi matematika. Sehingga, bisa diasumsikan bila permainan engklek berupa permainan yang bermutu serta aman, juga bisa disetarakan dengan materi matematika.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Dia Eka Sari. 2020. Berjudul “Pengaruh antara penerapan etnomatematika engklek terhadap minat belajar matematika siswa pada madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum Durian Luncuk”. Studinya menghasilkan bila pretest skor minat belajar tertinggi 57 serta terendah 41. Mean 50,06 serta standar devisinya 4,78. Skor minat ketika pretest tertinggi 73 serta terendah 57. Mean 63,75 serta standar devisinya 4,68. Lalu didapati t_{tabel} ditaraf sig 5% = 2,13. Atau diatas t_{tabel} dengan $2,13 < 3,81 > 2,95$ H_a menjabarkan ada kontribusi signifikan antar penerapan etnomatematika engklek pada minat belajar matematika. Lalu dihasilkan $r_{tabel} < r_{xy} > r_{tabel}$ ditaraf sig 5% atau 1% ($0,497 < 0,94 > 0,623$) yang tergolong “sangat tinggi/kuat”.

Perbedaan serta persamaan dengan studi ini yaitu:

- a. Persamaannya menerapkan pendekatan etnomatematika dengan permainan engklek, bermetode kuantitatif lalu mengkaji bangun datar.

- b. Perbedaannya pada tempat studi yang diselenggarakan di Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum Durian Luncuk serta subjeknya kelas VII.
2. Lilik Ovi Arista, dkk. 2018. Berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Numbered-Head Together berbantu media permainan tradisional engklek terhadap hasil belajar matematika kelas III SDN Bendungan Semarang”. Studi ini menghasilkan bila pemakaian model Numbered Head Together engklek bisa mengoptimalkan hasil pembelajaran matematika. Dari uji t didapati $t_{hitung} > t_{tabel}$ $6,16 > 2,045$. dimaknai H_o dan H_a diterima. Dialami peningkatan sejumlah 4,115 untuk murid kelas III SDN Bendungan sebelum serta sesudah. Lalu dari uji soal sebelum perlakuan 58,4 serta sesudah perlakuan 80,7.
- Perbedaan serta persamaan dengan studi ini yaitu:
- Persamaannya melaksanakan permainan engklek, bermetode kuantitatif serta menghimpun datanya memakai tes.
 - Perbedaannya dari tempat studi SDN Bendungan Semarang, subjek kelas III serta model numbered-head together.
3. Putri Baktiar, dkk. 2021. Berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Dengan Permainan Engklek Kelas VII SMP Negeri 1 Malangke Barat”. Studinya menghasilkan bila lembaran kerja murid tergolong valid. Dihasilkan dari uji validasi sejumlah 86,8% dari 100%. Lalu dari uji praktikalitas dihasilkan 86,53% dari 100%.

Perbedaan serta persamaan dengan studi ini yaitu:

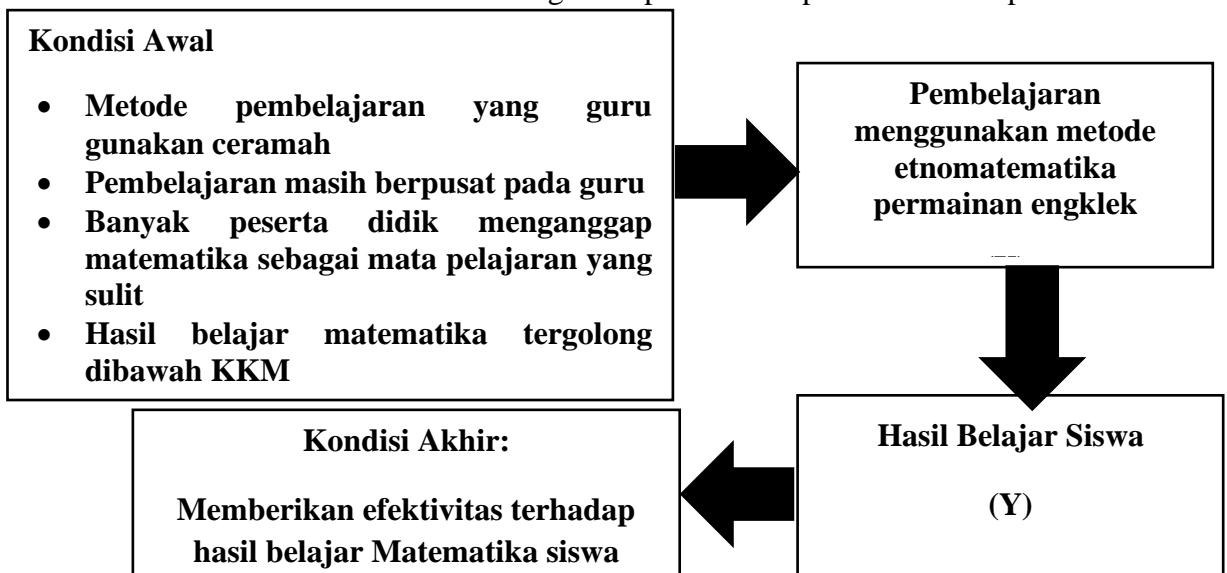
- a. Persamaannya berpendekatan etnomatematika secara menerapkan permainan engklek, juga membahas materi bangun datar.
- b. Perbedaannya pada tempat studi SMPN 1 Malangke, subjek kelas VII serta bermetode R&B.

C. Kerangka Pikir

Dari hasil observasi terdapat banyak permasalahan yang sering ditemui guru dalam proses belajar diantaranya minimnya persiapan peserta didik untuk belajar diamati dari peserta didik yang tidak ada inisiatif untuk bertanya. Secara individu, peserta didik tidak berani menjawab pertanyaan guru, hal ini bisa mendampaki hasil pembelajaran peserta didik. Pemilihan metode belajar yang sesuai bisa membantu peserta didik untuk menyerap informasi yang disampaikan oleh guru dan mampu meningkatkan keaktifan, aktivitas selama proses pembelajaran agar hasil belajar menjadi lebih baik.

Proses pemahaman peserta didik pada pelajaran matematika bisa dilaksanakan dari belajar inovatif melalui penggunaan metode pembelajaran etnomatematik dengan menggunakan permainan engklek. Sebagaimana metode pembelajaran etnomatematika ini mampu membantu peserta didik untuk saling percaya diri, mendengarkan dan berani serta aktif, berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan mampu memunculkan ide-ide secara alami. Penerapan metode etnomatematika diharapkan bisa mengembangkan hasil belajar peserta didik.

Lalu di ilustrasikan alur kerangka berpikir dalam penelitian ini seperti



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian

Di usulkan hipotesisnya dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan hasil belajar matematika sebelum dan sesudah menerapkan pendekatan etnomatematika permainan engklek dan penggunaan pendekatan etnomatematika efektif pada hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas IV SDN Karangkandri 04 Cilacap.