

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika

a) Pengertian Pembelajaran

Menurut undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar.¹ Sedangkan pembelajaran menurut Fakhurrrazi yaitu perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar.² Jadi bisa diambil kesimpulan bahwa pembelajaran yaitu suatu aktivitas belajar mengajar yang didalamnya terjadi interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar.

b) Pengertian Matematika

Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa latin yaitu “*manthein*” atau “*mathemata*” yang berarti belajar atau dipelajari. Dalam istilah belanda matematika disebut dengan *wiskunde* atau ilmu pasti.³

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, matematika merupakan ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan.

Menurut Erly Dwi Aprilia, matematika merupakan suatu ilmu mengenai bentuk atau struktur yang abstrak, bilangan, logika, yang menggunakan bahasa simbol untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pasti tentang bilangan yang memiliki struktur atau bentuk abstrak sehingga perlu menggunakan bahasa simbol untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

¹ Ela Winda Sari, *Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur*, 21.

² Fakhurrrazi, “Hakikat Pembelajaran Yang Efektif” *Jurnal at-Ta'fikir* 9, no. 1 (2018): 86, diakses pada 12 Desember, 2022, <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/at/article/view/529>.

³ Dini, *Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Permainan Engklek*, 27.

c) Hakikat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa serta dapat meningkatkan pengetahuan terhadap materi matematika.⁴ Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif.⁵

d) Pengertian Etnomatematika

Matematikawan Brazil bernama D'Ambrosio pada tahun 1977 memperkenalkan definisi etnomatematika yaitu:

“The prefix ethno is today accepted as a very broad term that refers to the socialcultural context and therefore includes language, jargon, and codes of behavior, myths, and symbols. The derivation of mathema is difficult, but tends to mean to explain, to know, to understand, and to do activities such as ciphering, measuring, classifying, inferring, and modeling. The suffix tics is derived from techné, and has the same root as technique”.

Artinya “kata awalan *ethno* dapat diartikan sebagai istilah yang sangat luas, yang merujuk pada konteks kultur sosial termasuk diantaranya: Bahasa, jargon, perilaku, mitos dan simbol. Derivasi *mathema* sulit, tetapi bisa jadi untuk menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan aktivitas seperti : pengkodean, mengukur, mengklasifikasi, mengambil kesimpulan, dan pemodelan. Imbuhan “*tics*” berasal dari istilah “*techne*” dalam Bahasa Yunani, memiliki makna seperti teknik”.⁶

Powel sependapat dengan D'Ambrosio, namun ada tambahan dari Powel bahwa “*The mathematics which is*

⁴ Ela Winda Sari, *Analisis Minat Belajar Siswa*, 24..

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), 186- 187.

⁶ Siti Halimatul Maulida, “Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional Engklek” *LEMMA : Letters of Mathematics Education* 7, no.1 (2020) : 38, diakses pada 2 Desember, 2022.

practiced among identifiable cultural groups such as national-tribe societies, labour groups, children of certain age brackets and professional classes” yang berarti “Matematika yang dipraktekkan diantara kelompok budaya diidentifikasi seperti masyarakat suku bangsa, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu dan kelompok profesional”.⁷

D’Ambrosio kemudian menyempurnakan definisi etnomatematika menjadi “*I have using the word ethnomathematics as modes, styles, and techniques (tics) of explanation of understanding, and of coping with the natural and cultural environment (mathema) in distinct cultural systems (ethnos)*”.⁸ Dari definisi D’ Ambrosio dapat disimpulkan bahwa etnomatematika dapat digunakan sebagai mode, gaya, dan teknik (*tics*) menjelaskan, memahami, dan menghadapi lingkungan alam dan budaya (*mathema*) dalam system budaya yang berbeda (*ethnos*).

Menurut Nur Syamsiyah, etnomatematika merupakan matematika yang muncul pada suatu kebudayaan dalam masyarakat yang dimanfaatkan untuk memahami matematika.⁹ Menurut Aeni Nur Taskiyah, etnomatematika merupakan perpaduan antara budaya dengan matematika.¹⁰

Menurut Siti Halimatul Maulida, etnomatematika adalah pembelajaran matematika yang terdapat dalam tradisi budaya. Selain digunakan dalam pembelajaran matematika, etnomatematika dapat dimanfaatkan untuk menerapkan pembelajaran matematika dalam menghadapi lingkungan alam.¹¹

Menurut Dia Eka Sari, etnomatematika merupakan pembelajaran matematika yang dihubungkan dengan hasil

⁷ Dia Eka Sari, *Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek*, 7.

⁸ Dia Eka Sari, *Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek*, 8.

⁹ Nur Syamsiyah Harahap, Anton Jaelani, “Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek” *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika* 15, no. 1 (2022): 86, diakses pada 4 November, 2022, <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/paradikma/article/view/35995>.

¹⁰ Aeni Nur Taskiyah, Wahyuning Widiyastuti, “Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air pada Permainan Engklek” *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)* 4, no. 1(2021): 83, diakses pada 2 Desember, 2022, <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/jmtk/article/view/10342>.

¹¹ Siti Halimatul Maulida, *Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika*, 39.

kebudayaan dalam masyarakat, baik kebiasaan adat istiadat maupun artefak.

Berdasarkan beberapa definisi etnomatematika diatas dapat disimpulkan bahwa etnomatematika merupakan suatu cara yang digunakan untuk mempelajari matematika dengan melibatkan aktivitas atau budaya daerah sekitar sehingga seseorang mudah untuk memahami.

2. Permainan Engklek

Permainan engklek yaitu salah satu dari banyaknya permainan tradisional yang ada di Indonesia. Permainan engklek dimainkan dengan cara lompat-lompatan pada suatu bidang datar yang sudah digambar dilantai. Permainan ini berasal dari Roma Italia dengan nama asli “*hopscotch*” yang digunakan oleh tentara Roma sebagai media latihan perang.¹²

Permainan engklek juga disebut “*sunda manda*” berasal dari kata “*zondag mandagh*” yang merupakan bahasa Belanda. Jika melihat sejarah bangsa Indonesia yang pernah dijajah oleh Belanda, maka muncul adanya asumsi bahwa permainan engklek masuk di Indonesia pada masa penjajahan Belanda.¹³

Permainan engklek memiliki sebutan yang variatif dalam setiap daerah. Di daerah merauke dikenal dengan nama Gili-gili, di Kalimantan dikenal dengan nama Galasin, di Gorontalo dikenal dengan nama Tengge-tengge, di Bali dikenal dengan nama Dengklek Teprok, di Betawi dikenal dengan nama Deprok, di Banyuwangi dikenal dengan nama Gedrik, di daerah Mojokerto dikenal dengan nama Sonda, di Pacitan dikenal dengan nama Engkleng, di Jawa Barat dikenal dengan nama Tepok Gunung, dan lain- lain.¹⁴

Permainan engklek membutuhkan bidang yang digambar di tanah lapang atau di lantai. Selain itu, permainan ini memerlukan “*gaco/gacuk*”. Pada umumnya *Gacuk* terbuat dari lempengan batu, genting, atau keramik dengan ukuran yang agak pipih. Terdapat beberapa jenis bentuk permainan engklek,

¹² Ruhil Jamil Jamilah, “Peran Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al- Mukhlisin Medan Ta. 2016/2017”(skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatra Utara, 2017), 36 .

¹³ Dini, *Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Permainan Engklek*, 38.

¹⁴ Noor Hasyim dan Ati Bahiyati Utami Putri, “Upaya Melestarikan Permainan Tradisional Engklek melalui Teknologi Digital Interaktif”, *JURNAL RUPA* 2, no. 2(2017): 122, diakses pada 6 Desember, 2022, <https://journals.telkomuniversity.ac.id/rupa/article/view/1011>.

diantaranya yaitu: engklek pesawat atau palang merah, engklek gunung, engklek menara, engklek baling-baling dan engklek payung.¹⁵

a) Engklek Pesawat

Bentuk engklek jenis pesawat biasanya terdiri dari tujuh kotak yang bentuknya menyerupai pesawat. Bentuk engklek pesawat ini juga biasa disebut bentuk palang merah karena petak-petaknya menyerupai lambang palang merah.

Gambar 2.1. Engklek Pesawat



Aturan dan cara bermain dari engklek pesawat atau engklek palang merah yaitu sebagai berikut:

- 1) *Gacuk* dilempar oleh pemain.
 - 2) Petak yang didalamnya terdapat *gacuk* miliknya tidak boleh diinjak oleh pemain.
 - 3) Petak yang diinjak dengan satu kaki adalah petak 1, 2, 3, sedangkan yang diinjak dua kaki adalah petak 7 dan 4, petak 7 dan 5, petak 7 dan 6 ketika berpindah ke petak selanjutnya dengan satu kaki, dan pada petak 7 dilalui dengan 2 kaki.
 - 4) Pemain kembali melalui petak-petak dan berhenti di depan petak yang ada *gacuk* nya.
 - 5) Pemain mengambil *gacuk* tanpa menginjakkan kaki dipetak yang ada *gacuk* nya dan kembali ke posisi awal.
- b) Bentuk Gunung

Bentuk engklek jenis ini memiliki sembilan petak dan bentuk setengah lingkaran yang menyerupai gunung di atasnya. oleh karena itu disebut dengan engklek gunung.

¹⁵Dini, *Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Permainan Engklek*, 41.

Gambar 2.2. Engklek Gunungan

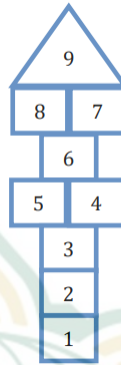


Aturan dan cara bermain dari engklek gunungan yaitu sebagai berikut:

- 1) Petak yang dilewati satu kaki yaitu petak tunggal. Petak tunggal terdapat pada petak 1, 2, 3, dan 6.
 - 2) Petak berhimpit dilewati secara bersamaan. Petak berhimpit terdapat pada petak 4 dan 5, serta petak 7 dan 8.
 - 3) Petak setengah lingkaran yaitu terdapat pada petak 9 diinjak dengan 2 kaki. Pemain boleh berhenti pada petak ini.
 - 4) Petak yang berisi *gacuk* harus dilompati oleh pemain.
 - 5) Setelah sampai dipetak gunung, pemain kembali untuk mengambil *gacuk*.
 - 6) Pemain kembali ke tempat paling awal.
- c) Engklek Menara

Engklek jenis menara memiliki sembilan petak. Karena atasnya berbentuk segitiga menyerupai menara maka permainan ini dikenal dengan engklek menara. Cara bermain dan aturan engklek ini sama dengan engklek Gunungan.

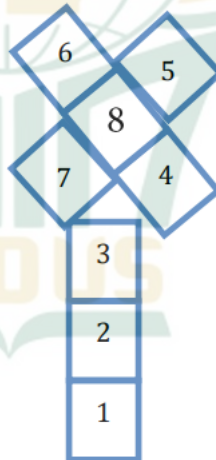
Gambar 2.3. Engklek Menara



d) Engklek Baling-baling

Karena pola atasnya mirip dengan baling-baling maka dikenal dengan sebutan engklek baling-baling.

Gambar 2.4. Engklek Baling-baling



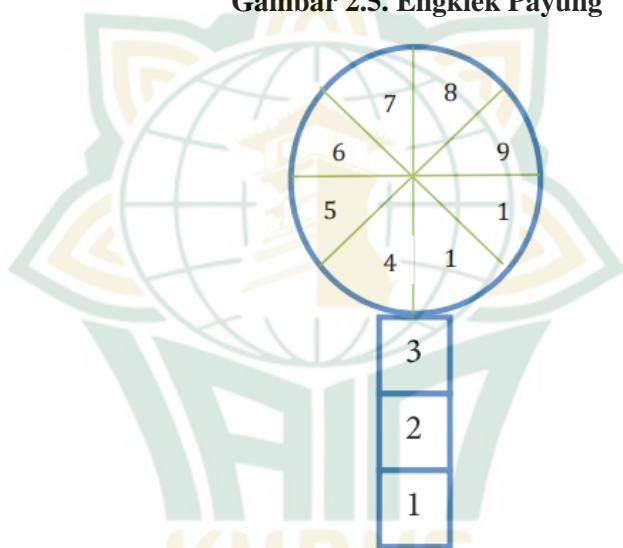
Aturan dan cara bermain engklek Baling-baling yaitu sebagai berikut:

- 1) Petak 1, 2, dan 3 dilewati pemain dengan menginjakkan satu kaki.
- 2) Petak yang diinjak dengan dua kaki secara bersamaan adalah petak 4 dan 8, 5 dan 8, 6 dan 8, 7 dan 8. Setiap berpindah ke pasangan petak lain, pemain terlebih

- dahulu berpindah ke petak selain petak 8 dengan satu kaki, kemudian berpindah ke pasangan petak selanjutnya.
- 3) Petak 8 dilalui dengan menginjakkan kaki secara bersamaan.
 - 4) Kemudian, kembali pada petak awal dengan mengambil dan melewati petak *gacuk*.
- e) Bentuk Payung

Engklek payung biasanya terdiri dari 11 petak. Engklek ini bentuk atasnya menyerupai payung, oleh karena itu engklek ini disebut engklek Payung.

Gambar 2.5. Engklek Payung



Aturan dan cara bermain engklek Payung yaitu sebagai berikut:

- 1) *Gacuk* dilempar pemain di petak 1.
- 2) Pemain melompat ke petak ke 2 dan ke 3.
- 3) Selanjutnya, menginjakkan kaki kanan di petak 5 dan kaki kiri di petak 4 di ikuti dengan lompatan kecil bersilang.
- 4) Dilanjut melompat pada petak 5 dan 6, petak 6 dan 7, petak 7 dan 8, petak 8 dan 9, petak 9 dan 10, petak 10 dan 11.
- 5) Kemudian kembali untuk mengambil *gacuk* dan melewati petak *gacuk*.

Langkah-langkah peneliti dalam menerapkan permainan tradisional engklek pada pembelajaran matematika dalam

penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok.
- 2) Kelompok dipilih secara random dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa.
- 3) Peneliti meminta perwakilan dari siswa untuk menggambarkan bidang permainan engklek di lapangan, dan untuk siswa yang lain mengamati bidang yang akan digambarkan.
- 4) Setelah bidang permainan engklek selesai digambar, peneliti menjelaskan cara dan aturan permainan engklek.
- 5) Setiap anggota kelompok bermain secara bergantian sesuai urutan yang telah disepakati setiap kelompok.
- 6) Anggota kelompok yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan *gacuk* dengan cara membelakangi engkleknya, jika tepat pada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi *sawahnya*, artinya anggota kelompok yang mendapatkan *sawah* boleh menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara anggota kelompok yang lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan.
- 7) Saat melemparkan kreweng (*gacuk*) tidak boleh melampaui kotak yang telah disediakan jika melampaui maka dinyatakan gugur dan diganti dengan anggota kelompok selanjutnya.
- 8) Kemudian sebelum melanjutkan ke bidang permainan yang selanjutnya, anggota kelompok akan diberi pertanyaan. Misalnya anggota kelompok yang pertama telah menyelesaikan permainan pada satu petak maka untuk lanjut ke petak berikutnya harus mengerjakan soal yang diberikan.
- 9) Anggota kelompok yang tidak bisa menjawab soal, maka dinyatakan gagal tidak bisa melanjutkan permainan. Sedangkan anggota kelompok yang bisa mengerjakan soal boleh mengambil *sawah* dan melanjutkan permainan.

3. Minat Belajar Matematika

Minat berasal dari bahasa Inggris “interest” yang memiliki arti perhatian (kecenderungan hati untuk melakukan sesuatu), kesukaan, dan keinginan. Dengan adanya minat belajar bisa membantu siswa untuk menunjukkan perhatian,

aktivitas, dan partisipasi mereka selama proses belajar mengajar.¹⁶

Menurut Siti, Diana, dan Singgih, minat merupakan suatu rasa ketertarikan dan kecenderungan yang tetap terhadap sesuatu.¹⁷ Sedangkan menurut Rizki dan Rahmat, minat merupakan rasa ketertarikan dan suka pada sesuatu hal atau aktivitas.¹⁸ Dari beberapa pengertian sebelumnya bisa diambil kesimpulan bahwa minat yaitu suatu rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu atau aktivitas.

Terdapat 7 ciri- ciri minat yaitu sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
Selama terjadi perubahan fisik dan mental, minat berubah disemua bidang misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan usia.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar
Minat seseorang tergantung pada kegiatan selama proses belajar. Kegiatan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan minat belajar dan begitula pula sebaliknya.
- 3) Perkembangan minat mungkin terbatas
Keterbatasan minat mungkin dikarenakan keadaan fisik dan psikis yang tidak memungkinkan.
- 4) Minat tergantung pada kesempatan belajar
Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya
Budaya sangat memengaruhi, sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
- 6) Minat berbobot emosional
Minat berhubungan dengan perasaan, artinya bila suatu proses dan keadaan dinikmati dan dianggap sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.

¹⁶ Dia, *Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek*, 16.

¹⁷ Siti Hidayatus Sholehah, Diana, dan Singgih, *Minat Belajar Siswa*, 238.

¹⁸ Rizki Nurhana Friantini dan Rahmat Winata, "Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): 6, diakses pada 8 Desember, 2022, <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/870>.

- 7) Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang tertarik kepada sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya¹⁹

Faktor- faktor yang mempengaruhi minat belajar menurut syah ada tiga macam, yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor internal
Yaitu yang berasal dari siswa sendiri, terdiri dari dua komponen:
 - a) Aspek fisiologis
Minat dan semangat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik mereka.
 - b) Aspek psikologis
Aspek psikologis termasuk intelegensi siswa, hobi, bakat, sikap, dan motivasi.
- 2) Faktor Eksternal
Yaitu yang berasal dari luar diri siswa, terdiri dari dua komponen:
 - a) Lingkungan Sosial
Sekolah, keluarga, komunitas, dan teman satu kelas adalah bagian dari lingkungan sosial.
 - b) Lingkungan Nonsosial
Lingkungan nonsosial meliputi keadaan rumah tempat tinggal, materi pelajaran, waktu belajar, gedung sekolah dan letaknya, dan alat-alat belajar.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar
Cara yang dilakukan siswa untuk belajar juga menjadi faktor yang mempengaruhi minat belajar.²⁰

Menurut Ahdar dan Wardana, belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang mendasar dalam masing-masing tingkatan pendidikan.²¹ Sedangkan menurut Dia Eka Sari, belajar merupakan perubahan dalam diri berupa pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.²² Jadi, bisa diambil kesimpulan bahwa

¹⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 62

²⁰ Dia Eka Sari, *Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek*, 19-20.

²¹ Ahdar Djameluddin dan Wardana, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019)*, 6.

²² Dia Eka Sari, *Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek*, 17.

belajar merupakan suatu proses yang dapat menciptakan perubahan dalam diri berupa pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan uraian penjelasan mengenai minat dan belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan rasa ketertarikan terhadap suatu proses yang dapat menjadikan perubahan dalam diri seseorang. Jadi, minat belajar matematika merupakan rasa ketertarikan terhadap suatu proses pembelajaran matematika yang dapat menjadikan perubahan dalam diri berupa bertambahnya pengetahuan mengenai matematika.

Minat belajar memiliki beberapa indikator. Menurut Baharudin indikator minat belajar yang dapat dikenal atau dapat dilihat melalui proses belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Ketertarikan untuk belajar
Siswa yang merasa tertarik dengan kegiatan belajar akan merasa tertarik untuk mempelajarinya.
- 2) Perhatian dalam Belajar
Perhatian adalah aktivitas siswa untuk fokus pada suatu hal. Sehingga siswa yang memberikan perhatian khusus pada proses belajar menempatkan pikiran dan jiwanya pada materi pelajaran..
- 3) Kesadaran
Kesadaran yaitu upaya yang dilakukan secara sadar oleh seseorang untuk mempelajari dan menerapkan perilaku tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.
- 4) Pengetahuan (Kognitif)
Siswa yang memiliki minat terhadap suatu mata pelajaran akan memiliki pemahaman yang luas tentang mata pelajaran tersebut, yang akan membantu mereka mencapai prestasi yang diinginkan.²³

Dalam penelitian ini, indikator minat belajar yang digunakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Perhatian siswa
Perhatian adalah ketika siswa berkonsentrasi pada pengamatan. Jika mereka melihat sesuatu, mereka akan memperhatikannya sendiri. Salah satu contohnya adalah

²³ Dewi Sasmita Pasaribu, dkk. "Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Materi Listrik Dinamis Di Kelas X Sman 10 Muaro Jambi," *Jurnal Edufisika* 2, no. 1 (2017): 63, diakses pada 11 Desember, 2022, <https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/4043>

- mereka mendengarkan apa yang dikatakan guru.
- 2) Ketertarikan
Ketertarikan merupakan suatu keadaan di mana siswa termotivasi oleh sesuatu, orang, atau kegiatan. contoh: antusias mengikuti pelajaran dan tidak menunda tugas yang diberikan oleh guru.
 - 3) Perasaan senang
Siswa yang memiliki perasaan senang dalam suatu pembelajaran, maka ia akan belajar tanpa adanya rasa terpaksa. Contohnya: mengikuti pelajaran tanpa adanya rasa bosan dan hadir pada saat pelajaran.
 - 4) Keterlibatan siswa
Keterlibatan siswa berasal dari rasa ketertarikan siswa terhadap sesuatu yang mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Contohnya aktif bertanya dan menjawab dalam diskusi.²⁴

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini relevan dengan penelitian terdahulu yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan Ela Winda Sari yang berjudul “Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur” menunjukkan hasil bahwa siswa di SD Negeri 37 Kaur termasuk dalam kategori siswa yang tertarik atau minat dengan pelajaran matematika. Dari 24 siswa yang menjawab, ada 4 yang sangat berminat (16,7 %), 9 yang berminat (37,5 %), 11 yang cukup berminat (45,8 %), dan tidak ada yang kurang atau tidak berminat.²⁵
Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ela Winda Sari yaitu sama-sama meneliti minat belajar matematika siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu dari segi subyek, teknik pengumpulan data, dan hasil yang diperoleh.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dia Eka Sari dengan judul” Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek terhadap Minat Belajar Matematika Siswa pada MTs Luncuk” menunjukkan hasil t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} (pada taraf signifikan 5% maupun 1%) yaitu $2,13 < 3,81 > 2,95$. Artinya terdapat pengaruh secara signifikan penerapan etnomatematika engklek terhadap minat belajar siswa pada

²⁴ Ela Winda Sari, *Analisis Minat Belajar Siswa*, 12- 13.

²⁵ Ela Winda Sari, *Analisis Minat Belajar Siswa*, 79.

madrasah tsanawiyah swasta darul ulum durian luncuk pada pokok bahasan bangun datar.²⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Dia Eka Sari yaitu sama-sama menerapkan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan engklek terhadap minat belajar matematika pada materi bangun datar. Perbedaannya yaitu terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian yang dilakukan Dia Eka Sari yaitu siswa Mts, sedangkan subjek penelitian ini yaitu siswa SMP. Selain itu perbedaannya terletak pada teknik pengumpulan data, dan hasil yang diperoleh.

3. Penelitian Dini Wahyu Mulyasari berjudul “Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Permainan Engklek terhadap Pemahaman Konsep Geometri dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas 3 SD Negeri 4 Sepanjang Glenmore” menunjukkan hasil bahwa pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” berpengaruh secara signifikan pada cinta tanah air dan pemahaman konsep geometri siswa kelas 3 SD Negeri 4 Sepanjang Glenmore. Selain itu, selama proses pembelajaran antusiasme dari siswa meningkat, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa meningkat dari sebelum dan sesudah pembelajaran etnomatematika “permainan engklek”.²⁷

Persamaan antara penelitian Dini dan penelitian ini yaitu keduanya menerapkan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan engklek. Perbedaannya yaitu penelitian Dini Wahyu Mulyasari memiliki 2 variable dependen yaitu karakter cinta tanah air dan pemahaman konsep geometri, sedangkan penelitian ini hanya memiliki satu variable dependent yaitu minat belajar matematika siswa.

4. Penelitian Erly Dwi Aprilia yang berjudul “Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek beserta Alatnya sebagai Bahan Ajar” menunjukkan hasil bahwa etnomatematika yang muncul dalam permainan engklek yaitu pada petak engklek berisi unsur bangun datar, kekongruenan, refleksi, jaring-jaring, dan angka. Sedangkan

²⁶ Dia Eka Sari, *Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek*, 70.

²⁷ Dini Wahyu Mulyasari, *Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Permainan Engklek*, 135-137.

jumlah pemain engklek dan pola urutan pemain menunjukkan unsur membilang dan peluang. Pada *gacuk* mengandung elemen bangun datar.²⁸

Penelitian Erly dan penelitian ini sama dalam membahas etnomatematika permainan engklek. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan Erly Dwi Aprilia etnomatematika fokus pada bahan ajar sedangkan pada penelitian kali ini etnomatematika permainan engklek digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

5. Penelitian Hasmawati, Suaedi, dan Ma,rufi berjudul "Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatmatika untuk Meningkatkan Minat Kelas 5 SDN 12 Langkanae Kota Palopo" menunjukkan hasil bahwa terdapat peningkatan minat setelah adanya penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan engklek. Sebelum diajarkan pembelajaran berbasis etnomatematika, ada dua kategori minat belajar matematika siswa yaitu siswa dengan minat belajar cukup dan tinggi. Jumlah minat belajar matematika siswa yang berkategori tinggi persentasenya yaitu 67% dan minat belajar matematika siswa berkategori cukup persentasenya yaitu 33%, setelah penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek minat belajar matematika siswa berkategori sangat tinggi persentasenya yaitu 48%, minat belajar matematika siswa berkategori tinggi presentasinya 52% dan tidak ada berkategori cukup.

Penelitian Hasmawati dan penelitian ini sama-sama menggunakan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan tradisional engklek. Perbedaannya yaitu terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian yang dilakukan Hasmawati, Suaedi, dan Ma,rufi yaitu siswa SD, sedangkan subjek penelitian ini yaitu siswa SMP. Selain itu perbedaannya terletak pada teknik analisis.²⁹

²⁸ Erly, *Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek*, 48.

²⁹ Hasmawati , Suaedi, Ma'rufi." Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Minat Kelas 5 SDN 12 Langkanae Kota Palopo," *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 1(2022): 98, diakses pada 23 Mei, 2023, <file:///C:/Users/USER/Downloads/1397-Article%20Text-3996-1-10-20220210.pdf>

6. Penelitian Krisnawati, Sukmawati, dan Andi Husniati berjudul “Kasede-sede terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD” menunjukkan hasil bahwa minat dan hasil belajar siswa dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran blended learning yang memanfaatkan permainan kasede-sede tradisional. Pada kelas eksperimen, minat siswa untuk belajar matematika lebih baik daripada di kelas kontrol. Siswa menjadi lebih bersemangat belajar dan terlibat karena adanya pembelajaran blended learning berbantuan permainan kasede-sede atau engklek.

Persamaan penelitian Krisnawati dengan penelitian ini yaitu sama-sama menerapkan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan tradisional engklek. Perbedaannya yaitu terletak pada subjek penelitian. Subjek penelitian yang dilakukan Krisnawati, Sukmawati, dan Andi Husniati yaitu siswa SD, sedangkan subjek penelitian ini yaitu siswa SMP. Selain itu perbedaannya terletak pada teknik analisis dan variabel terikatnya. Sementara dalam penelitian ini hanya ada satu variabel terikat, yaitu minat siswa dalam belajar matematika, dalam penelitian Krisnawati dan kawan-kawan ada dua variabel terikat, yaitu minat siswa dan hasil belajar siswa.³⁰

C. Kerangka Berfikir

Etnomatematika adalah pendekatan yang digunakan untuk mempelajari matematika dengan memasukkan budaya atau aktivitas lokal seseorang sehingga lebih mudah dipahami. Etnomatematika yang digunakan dalam penelitian ini yaitu etnomatematika permainan engklek.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh lunturnya permainan tradisional dalam masyarakat Blora. Penelitian ini juga dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran matematika selama proses pembelajaran. Hal ini terjadi pada siswa kelas VII di salah satu SMP yang ada di kabupaten Blora. Saat guru menggunakan pembelajarn

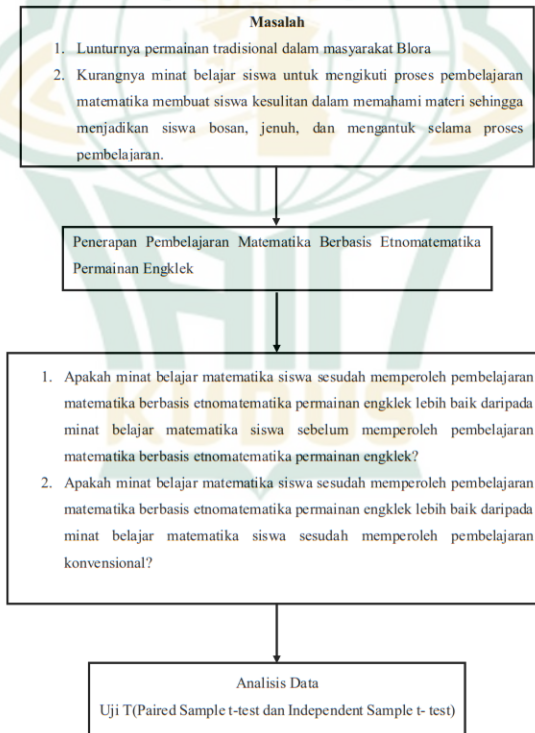
³⁰ Krisnawati, Sukmawati, Andi Husniati “Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Permainan Tradisional Kasede-sede terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD,” *Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton* 8, no. 3(2022), 899, diakses pada 23 Mei, 2022, <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Pencerah/article/view/2553>

konvensional untuk menyampaikan materi, siswa hanya mendengarkan yang dapat menimbulkan rasa bosan. Ketika mereka memiliki kesempatan untuk bertanya, mereka cenderung diam dan tidak mau bertanya.

Adanya penjabaran diatas, peneliti melakukan penelitian dengan mengimplementasikan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan engklek. Dengan adanya implementasi pembelajaran yang bervariasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menyenangkan serta untuk membantu siswa menambah minat belajar matematika sehingga siswa mudah dalam menerima dan memahami materi disampaikan.

Kerangka berpikir pada penelitian ini secara skematis ditunjukkan pada Gambar 2.6 sebagai berikut:

Gambar 2.6. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sebelum memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek.
2. Minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran konvensional.

