

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Gambaran Obyek Penelitian

Obyek penelitian menurut Kamus Bahasa Indonesia yaitu hal yang menjadi sasaran penelitian.<sup>1</sup> Menurut Putu Dudik obyek penelitian yaitu masalah yang akan diteliti untuk mendapatkan informasi lebih lanjut.<sup>2</sup> Menurut Sugiyono, obyek penelitian adalah karakteristik atau nilai individu atau kegiatan yang ditetapkan peneliti.<sup>3</sup> Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa obyek penelitian adalah pokok permasalahan yang menjadi sasaran penelitian yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Adapun obyek dalam penelitian ini yaitu minat siswa SMP Negeri 2 Todanan dalam belajar matematika. Minat belajar ini dikaji karena adanya penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi minat belajar siswa baik sebelum maupun sesudah penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek, serta untuk mengetahui minat siswa dalam belajar matematika pada kelas eksperimen dengan penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan engklek dan minat belajar matematika kelas kontrol dengan penerapan pembelajaran konvensional. Minat belajar matematika siswa yang diteliti adalah minat belajar siswa kelas VII. Namun peneliti mengambil sampel kelas VIIA dan VIIB. Kelas VII A dan kelas VII B dalam setiap kelas terdiri dari 26 siswa. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest*. Setiap pernyataan dalam *pretest* maupun *posttest* didasarkan pada indikator minat belajar matematika. Peneliti menggunakan indikator minat belajar yang terdiri dari perasaan senang, perhatian dalam belajar, ketertarikan untuk belajar, dan keterlibatan siswa dalam belajar.

---

<sup>1</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), hlm. 622.

<sup>2</sup> Putu Dudik, "Proses Pengajaran Mosaik Di Smk Negeri 1 Sukasada," *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha* 9, no. 2(2019): 71, diakses pada 29 Mei, 2023, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/21509>

<sup>3</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 20.

## 2. Analisis Data

## a. Uji Validitas Instrumen Angket

Penelitian ini menghitung validitas instrumen angket menggunakan *product momen* dengan bantuan *software* SPSS versi 26. Sebelum diujicobakan kepada siswa instrumen angket divalidasi oleh 2 dosen dan 1 guru mata pelajaran matematika. Selanjutnya, angket sebanyak 20 butir diujicobakan kepada 28 responden. Angket dinyatakan valid apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dan angket dinyatakan tidak valid apabila  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ . Adapun hasil uji validitasnya sebagai berikut:

**Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Siswa**

No Item	Pearson Correlation ( $r_{hitung}$ )	$r_{tabel}$	Keterangan
1	0,685	0,374	Valid
2	0,364	0,374	Tidak Valid
3	0,722	0,374	Valid
4	0,444	0,374	Valid
5	0,810	0,374	Valid
6	0,703	0,374	Valid
7	0,753	0,374	Valid
8	0,793	0,374	Valid
9	0,471	0,374	Valid
10	0,588	0,374	Valid
11	0,879	0,374	Valid
12	0,651	0,374	Valid
13	0,601	0,374	Valid
14	0,278	0,374	Tidak Valid
15	0,728	0,374	Valid
16	0,717	0,374	Valid
17	0,493	0,374	Valid
18	0,345	0,374	Tidak Valid
19	0,778	0,374	Valid
20	0,754	0,374	Valid

Berdasarkan tabel 4.1, hasil uji validitas instrument angket minat belajar matematika siswa yang berjumlah 20 item pernyataan, dapat diketahui bahwa terdapat 3

pernyataan yang tidak valid yaitu nomor 2, 14, dan 18. 3 item pernyataan yang tidak valid dihapus karena item pernyataan yang valid sudah mewakili setiap indikator untuk mengukur minat belajar matematika siswa. Item pernyataan yang valid sebanyak 17 item digunakan untuk melakukan penelitian. Hasil perhitungan uji validitas angket minat belajar matematika siswa menggunakan SPSS dapat dilihat pada lampiran.

b. Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Pada penelitian ini, uji reliabilitas instrumen angket minat belajar matematika siswa dihitung menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan *software* SPSS versi 26. Hasil uji reliabilitas angket minat belajar matematika siswa untuk uji coba dapat dilihat dalam tabel 4.2 sebagai berikut:

**Tabel 4.2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Matematika Siswa**

	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
Minat Belajar Matematika Siswa	0,924	Reliabilitas Sangat Tinggi

dari tabel 4.2, dapat diketahui bahwa reliabilitas pernyataan angket yang berjumlah 20 item menghasilkan nilai  $r = 0,924$ . Item dinyatakan reliabel apabila *Cronbach's Alpha*  $> 0,6$ . Karena  $0,924 > 0,6$  maka angket minat siswa dalam belajar matematika dinyatakan reliabel. Nilai  $r = 0,924$  berada pada rentang 0,800–1,000 berdasarkan Tabel 3.3 dapat disimpulkan bahwa instrumen pretes angket dinyatakan reliabel dengan interpretasi sangat tinggi. Hasil perhitungan uji reliabilitas angket minat belajar matematika siswa menggunakan SPSS dapat dilihat pada lampiran.

c. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas data dihitung menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *software* SPSS versi 26. Kriteria pengujianya adalah sebagai berikut:

- a) Jika sig. (signifikansi)  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal.

- b) Jika sig.(signifikansi) $<0,05$ ,maka data berdistribusi tidak normal.

**Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas**

Minat Belajar Matematik a Siswa	Kelas	Kolmogorof-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistc	Df	Sig.
	<i>Pretest</i> Eksperimen	.146	26	.159
	<i>Posttest</i> Eksperimen	.099	26	.200*
	<i>Pretest</i> Kontrol	.154	26	.116
	<i>Posttest</i> Kontrol	.109	26	.200*
* This is a lower bound of the true significance. a Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol menghasilkan nilai signifikansi  $> 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas

Pada penelitian ini, uji homogenitas data dihitung menggunakan metode *Levene's Test* dengan bantuan *software SPSS* versi 26. Kriteria pengujianya adalah sebagai berikut:

1. Jika sig. (signifikansi)  $> 0,05$ , maka kelompok data berasal dari populasi yang homogen.
2. Jika sig. (signifikansi)  $< 0,05$ , maka kelompok data berasal dari populasi yang tidak homogen.

a) Uji Homogenitas Data *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Hasil uji homogenitas data *pretest* kelompok eksperimen dan control dapat diketahui pada tabel 4.4 dibawah ini:

**Tabel 4.4. Hasil Uji Homogenitas *Pretest***

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>				
		<b>Levene Statistic</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
<i>Pretest</i>	Based on Mean	1.704	50	.198
	Based on Median	1.274	50	.264
	Based on Median and with adjusted df	1.274	41.494	.265
	Based on trimmed mean	1.738	50	.193

Berdasarkan tabel 4.4 bisa diketahui nilai signifikansi hasil uji homogenitas data *pretest* kelompok kontrol dan eksperimen adalah sebesar 0,198. Nilai signifikansi uji homogenitas *pretest* kelompok kontrol dan eksperimen lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kedua kelompok(kelompok eksperimen dan kontrol) berasal dari populasi yang homogen.

b) Uji Homogenitas Data *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Hasil uji homogenitas data *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol dapat diketahui pada tabel 4.5 dibawah ini:

**Tabel 4.5. Hasil Uji Homogenitas *Posttest***

<b>Test of Homogeneity of Variance</b>				
		<b>Levene Statistic</b>	<b>df2</b>	<b>Sig.</b>
<i>Posttest</i>	Based on Mean	.816	50	.371
	Based on Median	.723	50	.399
	Based on Median	.723	47.062	.399

	and with adjusted df			
	Based on trimmed mean	.680	50	.413

Dari tabel 4.5 dapat diketahui nilai signifikansi hasil uji homogenitas data *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen adalah sebesar 0,371. Nilai signifikansi uji homogenitas *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* kedua kelompok(kelompok eksperimen dan kontrol) berasal dari populasi yang homogen.

3) Uji Hipotesis

a) Uji Hipotesis 1

Pada uji hipotesis 1 ini bertujuan mengetahui minat belajar matematika siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah adanya penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek. Data yang digunakan yaitu *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Selanjutnya data dihitung menggunakan teknik analisis data *dependen t-test* atau *paired sample t-test*. Rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ , artinya minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek tidak lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sebelum memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ , artinya 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.

Pada hipotesis ini, peneliti menggunakan *uji-t*

pihak kanan dengan *software* SPSS versi 26. Adapun kriteria pengujianya yaitu sebagai berikut:

1. Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak.
2. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima.

Hasil analisis data *paired sample t-test* nya dapat diketahui pada tabel 4.6 dan 4.7 dibawah ini:

**T**

<b>a Paired Samples Statistics</b>					
<b>b e</b>		<b>Mean</b>	<b>N</b>	<b>Std. Deviation</b>	<b>Std. Error Mean</b>
Pair 1	<i>Posttest</i>	76.08	26	4.707	.923
	<i>Pretest</i>	64.50	26	6.445	1.264

**4**

### **.6 Hasil Paired Sample Statistics**

Dari tabel 4.6 menunjukkan statistik data skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Rata-rata skor *pretest* kelompok eksperimen adalah 64,50 sedangkan rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen adalah 76,08. Sehingga selisih rata-rata *posttest* dan *pretest* kelompok eksperimen yaitu sebesar 11,58.

**Tabel 4.7 Hasil Paired Sampel Test Kelompok Eksperimen**

<b>Paired Sampel Test</b>			<b>Pair 1</b>
			<b><i>Posttest-Pretest</i></b>
Paired Differences	Mean		11.577
	Std. Deviation		7.580
	Std. Error Mean		1.487
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	8.515
		Upper	14.638
t			7.788
df			25
Sig. (2-tailed)			.000

Dari tabel 4.7 dapat diketahui bahwa nilai uji  $t$  *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen menghasilkan nilai sebesar 7,788 dengan signifikansi(2-tailed) sebesar 0,00, oleh karena itu  $t_{hitung}(7,788) > t_{tabel}(2,060)$ . Berdasarkan kriteria uji-t pihak kanan, maka  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek lebih baik daripada minat siswa dalam belajar matematika sebelum memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek.

b) Uji Hipotesis 2

Pada uji hipotesis 2 ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan minat belajar matematika pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sesudah perlakuan. Data yang digunakan yaitu *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selanjutnya data dihitung menggunakan teknik analisis data *independen t-test*. Rumusan hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

$H_0$  :  $\mu_1 \leq \mu_2$ , artinya minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek tidak lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran konvensional.

$H_1$  :  $\mu_1 > \mu_2$ , artinya minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran konvensional.

Pada hipotesis ini, peneliti menggunakan *uji-t* pihak kanan dengan *software* SPSS versi 26. Adapun kriteria pengujianya yaitu sebagai berikut:

1. Jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak.
2. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima.

Hasil analisis data *independen t-test* nya dapat diketahui pada tabel 4.8 dan 4.9 dibawah ini:



T

a		Independent Sample Statistics			
b		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Minat Belajar Matematika 8 Siswa(posttest)	Eksperimen	26	76.08	4.707	.923
	Kontrol	26	71.69	5.823	1.142

Hasil Independent Sample Statistics

Dari tabel 4.8 menunjukkan statistik data skor *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara skor *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen adalah 76,08 sedangkan rata-rata skor *posttest* kelompok kontrol adalah 71,69. Sehingga selisih rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol yaitu sebesar 4,39.

Tabel 4.9 Hasil Independent Sample Test

Independent Sample Test		
		Posttest
		Equal variances assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.816
	Sig.	.371
t-test for Equality of Means	t	2.986
	df	50
	Sig. (2-tailed)	.004

Berdasarkan tabel 4.9, dapat diketahui bahwa nilai uji post-test kelompok kontrol dan eksperimen menghasilkan nilai sebesar 2,986 dengan signifikansi (2-tailed) sebesar 0,04, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.9. Oleh karena itu  $t_{hitung}(2,986) > t_{tabel}(2,009)$ . Berdasarkan kriteria uji-t pihak kanan, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran konvensional.

**B. Pembahasan**

1. Etnomatematika Permainan Engklek pada Bangun Datar

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa permainan tradisional engklek memiliki unsur-unsur etnomatematika. Unsur-unsur etnomatematika yang ditemukan pada bangun datar yaitu sebagai berikut:

a. Petak Permainan Engklek

Petak permainan engklek memiliki unsur bangun datar, hal ini dapat dilihat dari bentuknya yang terdiri dari susunan persegi panjang, persegi, segilima, trapesium sama kaki dan trapesium siku-siku. Pada petak petak permainan engklek terdapat aktivitas mendesain, membilang dan mengukur. Ilustrasi bangun datar pada petak engklek dapat dilihat pada gambar 4.1.

Gambar 4.1. Ilustrasi bangun datar pada petak engklek



Jika diperhatikan pada gambar 4.1 pada permainan engklek terdapat gambar yang menyerupai bangun persegi, persegi panjang, trapesium sama kaki dan trapesium siku-siku. Pada petak engklek memiliki unsur membilang. Hal ini dilihat dari urutan petak yang akan dilalui.

b. *Gacuk* pada Permainan Engklek

*Gacuk* merupakan bagian dari permainan engklek yang digunakan sebagai alat untuk bermain yang biasanya dibuat dari pecahan genting atau pecahan keramik. Dalam pemilihan *gacuk*, pemain mencari yang bentuknya gepeng sehingga jika dilemparkan pada arena permainan tidak menggelinding dan jatuh tepat pada petakan yang dituju. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa *gacuk* pada permainan engklek memiliki unsur bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari bentuk *gacuk* yang menyerupai bangun datar segitiga, trapesium, dan persegi.

Gambar 4.2. Ilustrasi bangun datar pada *gacuk* dalam permainan engklek



2. Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Permainan Engklek terhadap Minat Belajar Matematika Siswa pada kelas eksperimen

Dalam analisis skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen. Hasilnya, rata-rata skor *pretest* kelompok eksperimen adalah 64,50 sedangkan rata-rata skor *posttest* kelompok eksperimen adalah 76,08. Sehingga selisih rata-rata *posttest* dan *pretest* kelompok eksperimen yaitu sebesar 11,58.

Sedangkan uji t diperoleh nilai sebesar 7,788 dengan signifikansi(2-tailed) sebesar 0,00. Oleh karena itu,  $t_{hitung}(7,788) > t_{tabel}(2,060)$ . Berdasarkan kriteria uji-t pihak kanan, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa 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.

Setelah melaksanakan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek didapatkan beberapa hal yaitu siswa kembali mengingat permainan tradisional engklek. Siswa lebih aktif dalam belajar sambil bermain melakukan kegiatan-kegiatan matematika yang berhubungan dengan bangun datar seperti menggambar pola permainan engklek.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dia Eka Sari bahwa penerapan etnomatematika engklek berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa. Pada saat *pretest* diperoleh skor minat belajar matematika siswa tertinggi 57 dan nilai terendah 41, sedangkan pada saat *posttest* nilai tertinggi 73 dan nilai terendah 57. Skor minat belajar matematika siswa pada saat *posttest* lebih tinggi dibandingkan pada saat *pretest*.<sup>4</sup> Sehingga bisa disimpulkan bahwa minat belajar matematika setelah mendapatkan pembelajaran etnomatematika engklek lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sebelum mendapatkan pembelajaran etnomatematika engklek. Selain itu juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasmawati, Suaedi, dan Ma,rufi bahwa terdapat peningkatan minat setelah penerapan pembelajaran berbasis etnomatematika permainan engklek. Sebelum diajarkan pembelajaran berbasis etnomatematika terdapat dua kategori minat belajar matematika siswa yaitu minat belajar matematika siswa dengan kategori tinggi dan minat belajar matematika siswa dengan kategori cukup. 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 persentasenya 52% dan tidak ada minat belajar matematika siswa yang berkategori cukup. Selain itu hasil observasi peningkatan minat belajar dapat dilihat dari beberapa indikator minat yang menunjukkan perubahan minat

---

<sup>4</sup> Dia Eka Sari, "Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek terhadap Minat Belajar Matematika Siswa pada Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum Durian Luncuk "(skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2020), 69.

belajar sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika.<sup>5</sup>

Berdasarkan pernyataan-pernyataan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek terbukti lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sebelum memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek.

3. Minat Belajar Matematika Siswa yang Memperoleh Pembelajaran Matematika Permainan Engklek dan Minat Siswa dalam Belajar Matematika yang Memperoleh Pembelajaran Konvensional

Setelah analisis selesai, ada perbedaan rata-rata antara skor *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Skor *posttest* kelas eksperimen rata-ratanya adalah 76,08 sedangkan skor *posttest* kelas kontrol rata-ratanya adalah 71,69. Selisih rata-rata *posttest* kelompok kontrol dan eksperimen yaitu sebesar 4,39.

Sedangkan nilai *uji-t posttest* kelompok kontrol dan eksperimen menghasilkan nilai sebesar 2,986 dengan signifikansi(2-tailed) sebesar 0,04. Oleh karena itu  $t_{hitung}(2,986) > t_{tabel}(2,009)$ . Berdasarkan *uji-t* pihak kanan, maka  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek lebih baik daripada minat siswa dalam belajar matematika sesudah memperoleh pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian diatas sesuai dengan penelitian Krisnawati, Sukmawati, dan Andi Husniati bahwa minat belajar siswa dipengaruhi secara signifikan oleh model pembelajaran *blended learning* menggunakan permainan kasede-sede tradisional. Dalam proses pembelajaran terjadi peningkatan minat belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.<sup>6</sup> Penelitian ini juga sesuai

---

<sup>5</sup> 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): 104, diakses pada 23 Mei, 2023, <file:///C:/Users/USER/Downloads/1397-Article%20Text-3996-1-10-20220210.pdf>

<sup>6</sup> 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*

dengan penelitian Ramdhani yang menyatakan bahwa model pembelajaran tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Keterampilan sosial ini khususnya dalam meningkatkan rasa solidaritas dan kebersamaan antar teman.<sup>7</sup> Selama pembelajaran dikelas eksperimen siswa saling membantu dengan sesama teman kelompoknya dalam mempelajari bangun datar. Siswa juga aktif bertanya dan lebih interaktif. Hal ini sesuai dengan indikator minat belajar yang sedang diteliti yang terdiri dari perasaan senang dalam pembelajaran karena belajar sambil bermain, perhatian dalam mengikuti pelajaran (berbincang tentang materi bangun data dengan guru dan teman-teman satu kelas), ketertarikan dimana siswa ingin lebih memahami materi dalam proses pembelajaran dan keterlibatan dalam menyelesaikan tantangan yang berupa soal, serta kesadaran dalam bertanya. Pada kelas kontrol siswa cenderung pasif dan lebih individual. Selain itu siswa juga kurang interaktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan diatas, dapat diketahui bahwa minat belajar matematika siswa kelas yang sudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek(kelas eksperimen) terbukti lebih baik daripada minat belajar matematika siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional(kelas kontrol).

---

*Muhammadiyah Buton* 8, no. 3(2022), 899, diakses pada 23 Mei, 2023, <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/Pencerah/article/view/2553>

<sup>7</sup> Ramadhani. "Model Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*4, no. 1(2020), 248-255, diakses pada 30 Mei, 2023, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/451>