

BAB I

PENDAHULUAN

A. .Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri.¹

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan daya upaya untuk memajukan budi pekerti (kekuatan batin), pikiran (*intellect*) dan jasmani anak-anak supaya dapat memajukan kesempurnaan hidup, yakni kehidupan dan penghidupan anak-anak selaras dengan alam dan masyarakat.²

Menurut Mochtar Buchori pendidikan adalah segenap upaya yang dilakukan seseorang untuk membantu seseorang atau sekelompok orang lain mengembangkan atau menyempurnakan suatu pola hidup melalui

¹ Rahmat Hidayat dan Abdililah, Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya (Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019) hal. 23.

² Mohammad Kosim, Pengantar Ilmu Pendidikan, (Depok : PT Raja Grafindo Persada, 2021) hal. 22.

penyusunan secara sadar suatu tata nilai yang mendasari segenap perilaku orang atau kelompok orang lain tadi.³

Jadi, pendidikan adalah satu usaha yang dilakukan orang tua untuk membentuk karakter pada anak bukan hanya membekali anak dengan ilmu pengetahuan saja. Pendidikan sendiri diharapkan dapat menjadi satu landasan seseorang untuk mengangkat citra dan martabat, karena pendidikan merupakan salah satu bentuk dalam mempersiapkan kehidupan yang lebih baik kedepannya. Pentingnya pendidikan juga dijelaskan di dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11, yaitu :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

artinya :

Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, "Berdirilah," (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan

³ Mohammad Kosim, Pengantar Ilmu Pendidikan, (Depok : PT Raja Grafindo Persada,2021) hal. 24.

*orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.*⁴

Pada pendidikan sendiri terdapat banyak unsur yang mendukung pendidikan itu sendiri agar dapat berjalan dengan baik. Salah satunya yaitu penggunaan suatu media dalam menunjang kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan. media sendiri merupakan hal yang perlu dan penting untuk dipersiapkan seorang pengajar dalam memberikan pembelajaran dalam satuan pendidikan.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, bahwa dalam suatu proses belajar-mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang akan disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media.⁵

Menurut pendapat Smaldino, Russel, Heinich, & Molenda menyatakan bahwa: *“Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the*

⁴ Al-Qur'an, Al-Mujadalah:11, Kementrian Agama RI, (Jakarta : Beras Alfath, 2018).

⁵ Muhammad Hasan, ddk, *Media Pembelajaran* (Kastapura, Sukoharjo : Tata Media Group, 2021) hal. 86.

latin medium (between), the 4 term refers to anything that carries information between a source and a receiver. Six basic categories of media are text, audio, video, manipulatives (objects), and people. The purpose of media is to facilitate communication and learning". "Media, bentuk jamak dari medium adalah alat komunikasi. Diperoleh dari bahasa latin medium (antara), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Enam kategori pokok dari media adalah: teks, audio, tampilan, video, tiruan (objek) dan manusia. Tujuan dari media untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran".⁶.

Suardi mengemukakan bahwa tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang dicapai oleh peserta didik setelah diselenggarakan kegiatan pendidikan. Seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran atau latihan, diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan itu. Dalam konteks ini tujuan pendidikan merupakan komponen dari sistem pendidikan yang menempati kedudukan dan fungsi sentral. Itu

⁶ Andi Kristanto, 'Media Pembelajaran'. (Jawa Timur : Bintang Sutabaya, 2016) hal.4.

sebabnya setiap tenaga pendidik perlu memahami dengan baik tujuan pendidikan.⁷

Secara psikologis media pembelajaran memberi kemudahan pada siswa sekolah dasar dalam hal belajar, karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata). Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dasar mampu menyesuaikan dengan fase perkembangan anak usia sekolah dasar yaitu fase operasional konkrit, dimana pada usia tersebut mempelajari segala sesuatu dari hal-hal yang bersifat konkrit. Dalam hal ini media pembelajaran mampu menjembatani mater-materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit dihadapan siswa sekolah dasar.⁸

Jadi media pembelajaran adalah suatu sarana fisik untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar informasi dan pesan yang ingin disampai kepada siswa lebih mudah tersampaikan dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa dan memberikan motivasi belajar tersendiri untuk siswa. Media pembelajaran ini dapat disesuaikan oleh guru dilihat dari kebutuhan saat belajar. Media

⁷ Hidayat , Rahmat & Abdillah, Buku Ilmu Pendidikan "konsep, teori dan aplikasinya" (Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019) hal. 25.

⁸ Hamzah Pagarra ddk, Media Pembelajaran (Makassar : Badan Penerbit UNM, 2022) hal. 12.

pembelajaran yang dipilih ini juga harus disesuaikan dengan mata pelajaran yang akan dipelajari. Maka dari itu guru harus terampil dalam membuat dan memilih media pembelajaran. Karena media pembelajaran sendiri menjadi suatu dorongan semangat untuk siswa belajar.

Media pembelajaran bukan hanya menjadi tanggung jawab guru tetapi juga menjadi tanggung jawab sekolah. Dimana sekolah harus memberikan fasilitas terhadap guru dan siswa untuk menunjang pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Seperti teknologi yang memadai untuk menunjang pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar.⁹ Media ini adalah kebutuhan yang harus dipenuhi agar membantu pembelajaran, jika media pembelajaran yang ada di sekolah terkadang terbatas, maka dari itu guru harus kreatif untuk membuat media pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu masalah yang harus ditangani dari pihak sekolah.

Berdasarkan observasi awal, SD Negeri 45 Seluma adalah lembaga pendidikan yang terdapat di kabupaten Seluma. Dimana sekolah ini memiliki 6 kelas yang terdiri dari kelas 1,2,3,4,5 dan 6. SD Negeri 45 Seluma masih

⁹ Hamzah Pagarra ddk, Media Pembelajaran (Makassar : Badan Penerbit UNM, 2022) hal. 16.

menggunakan kurikulum 2013. Di SD Negeri 45 Seluma sendiri pembelajaran matematika yang membahas tentang bentuk pecahan yang ada di kelas 4. Di kelas 4 sendiri jumlah siswanya terdiri dari 30 siswa. Di kelas 4 KKM mata pelajaran matematika yaitu sebesar 65.

Dari observasi yang dilaksanakan peneliti di SD N 45 Seluma ini, peneliti menemukan masalah yang ada yaitu keterbatasan sarana dan prasarana teknologi yang kurang memadai di sekolah sehingga guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi pada saat proses belajar mengajar. Pada hal media pembelajaran ini sangat membantu guru untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa.

Disini peneliti juga menanyakan kepada guru kelas IV bagaimana respon siswa pada saat pembelajar matematika tanpa menggunakan media dan guru kelas IV menjelaskan bahwa pada saat pembelajaran matematika siswa terkadang merasa jenuh dan bosan karena tidak menggunakan media. Pada saat guru kelas IV memberikan pembelajaran matematika guru hanya menggunakan buku cetak dan gambar-gambar sederhana yang digambar di papan tulis serta benda yang ada di lingkungan sekolah yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain mencari informasi dari guru kelas IV, peneliti juga mendapatkan informasi dari siswa kelas IV. Mereka menjelaskan bahwa pada saat mereka belajar matematika mereka merasa kesulitan memahami materi pembelajaran dan mereka merasa bosan saat belajar matematika. Hal ini berpengaruh pada hasil belajar yang mereka dapatkan saat belajar dan mengerjakan soal pada mata pelajaran matematika.

Dari sinilah peneliti menemukan masalah yang ada pada siswa kelas IV dalam belajar matematika. Maka dari itu peneliti memberikan suatu gagasan untuk membuat media yang dapat menarik perhatian siswa dan media yang tidak berhubungan dengan teknologi yang mengingat kondisi sekolah yang belum mencukupi untuk menggunakan media berbasis teknologi.

Siswa-siswa di kelas 4 juga menyatakan bahwa mereka menyukai jika belajar menggunakan media dibandingkan tidak menggunakan media. Mereka mengatakan bahwa belajar menggunakan media lebih asik dan menyenangkan, serta jika guru menggunakan media yang menarik akan menambah daya tarik tersendiri. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan guru di kelas masih terbatas karena masih belum memadainya fasilitas dari sekolah. Seperti pada materi lingkaran pada mata pembelajaran matematika, guru menggunakan media

yang seadanya. Hal ini membuat siswa kurang bersemangat dan cenderung bosan karena menggunakan media pembelajaran yang seadanya Hal ini disampaikan siswa saat peneliti melakukan observasi di SD Negeri 45 Seluma.

Sedangkan Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁰

Adanya permasalahan yang bermula dari sinilah peneliti mendapatkan gagasan untuk menggunakan media berbasis etnomatematika kue cucur ringgit yang merupakan kue khas Kabupaten Seluma yang peneliti gunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pada materi pecahan. Media berbasis etnomatematika kue cucur ringgit yang dipilih oleh peneliti untuk menjadi media pembelajaran ini beralasan agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan dapat menjadi suatu solusi bagi permasalahan yang ada pada saat guru dan siswa di kelas IV SD N 45 Seluma dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran

¹⁰ Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran (konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat). Jakarta : Kencana. Hal 15.

matematika. Dengan adanya media pembelajaran berbasis etnomatematika kue cucur ringgit ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Etnomatematika merupakan pembelajaran matematika yang mengangkat tema-tema budaya lokal secara konseptual, termasuk kebiasaan yang dilakukan oleh peserta didik atau masyarakat di sekitar mereka. Dari sini peserta didik diajak memahami dan menerapkan jika keberadaan matematika bukan saja hanya berada dalam lingkup kelas dan sekolah saja, melainkan juga terdapat di lingkungan sekitar dan kehidupan sehari-harinya.¹¹

Media pembelajaran berbasis etnomatematika kue cucur ringgit ini dipilih oleh peneliti karena kue cucur ringgit sendiri merupakan kue tradisional khas Kabupaten Seluma, yang mana dengan menggunakan media kue cucur ringgit ini siswa tidak hanya memahami materi matematika tetapi ini dapat juga digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan makanan khas daerah Seluma. Seperti yang sudah diketahui bahwa SD N 45 Seluma merupakan salah satu Sekolah Dasar yang ada di Kabupaten Seluma dan ini menjadi suatu ide yang bagus menurut peneliti karena dapat memperkenalkan kepada siswa makanan khas daerah Kabupaten Seluma serta

¹¹ Indah Wahyuni, Etnomatematika (Jember : Universitas Islam Negeri KH Achmad Sidiq) hal. 17.

membuat suasana belajar menjadi lebih seru dan anak menjadi fokus serta tertarik untuk mengikuti dan memahami pembelajaran.

Menurut Sirate, Etnomatematika diterapkan sebagai sarana untuk memotivasi, menstimulasi, mengatasi kejenuhan peserta didik serta memberikan nuansa yang baru pada pembelajaran matematika.¹² Media pembelajaran berbasis etnomatematika ini menyatukan budaya yaitu makanan khas Kabupaten Seluma dengan matematika sehingga ini dapat menjadi suatu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Terlebih lagi pada buku siswa buku matematika kelas IV SD semester 1 kurikulum 2013 dijelaskan media yang digunakan gambar kue.

Penggunaan media kue cucur ringgit ini digunakan peneliti untuk melihat seberapa berpengaruhnya media kue cucur ringgit ini. Kue cucur ringgit ini digunakan peneliti sebagai media untuk belajar bukan sebagai makanan pada umumnya. Serta dengan menggunakan media berbentuk kue ini peneliti dapat mengenalkan kue cucur ringgiti ini kepada siswa. kue cucur ringgiy yang di jadikan sebagai media pembelajaran termasuk ke dalam jenis media pembelajaran media asli, dimana media asli adalah media yang menggunakan benda yang memang sebenarnya dan berhujud tiga dimensi.

¹² Indah Wahyuni, Etnomatematika (Jember : Universitas Islam Negeri KH Achmad Sidiq) hal. 17.

Menurut Sulaiman media asli adalah segala media tiga dimensi yang merupakan benda sebenarnya, baik benda hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan, maupun benda mati dan benda tak hidup (anorganik).¹³ Maka dari itu penggunaan media kue cucur ringgit termasuk kedalam media asli karena merupakan benda yang berhujud tiga dimensi dan termasuk benda mati dan tak hidup (anorganik).

Ada beberapa penelitian terdahulu yang bersangkutan dengan penelitian ini. Pertama ada penelitian Yeni Dwi Ningrum dan Wiryanto yang berjudul, Implementasi Etnomatematika Melalui Makanan Tradisional “Kue Wajik” Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran berbasis PMRI dengan pendekatan etnomatematika pada siswa kelas I SD materi penjumlahan. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan guru dan beberapa siswa sebagai responennya. Adapun teknik yang digunakan yaitu dengan angket, observasi dan studi dokumentasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini bahwa penerapan berbasis PMRI dengan pendekatan etnomatematika pada siswa kelas I SD materi penjumlahan telah terlaksana dengan baik. Siswa telah melaksanakan pembelajaran

¹³ Rahmi Mudia Alti, Media Pembelajaran, (Padang, Sumatera Barat : PT. Global Eksekutif Teknologi) hal. 42.

berbasis PMRI dengan pendekatan Etnomatematika melalui “Kue Wajik” dengan tuntas. Sebagian besar siswa merasa senang dengan pembelajaran ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan berbasis PMRI dengan pendekatan etnomatematika pada siswa kelas I SD materi penjumlahan telah terlaksanakan sesuai dengan langkah pembelajaran yang telah dibuat hingga tuntas.¹⁴

Kedua penelitian Nugraha Wirawan Dan Novaliyosi yang berjudul Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika : Systematic Literature Review. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh dari penerapan etnomatematika berbantuan media pembelajaran yang dikaji berdasarkan jenis media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Systematic literature review (SLR). Artikel dicari pada database Google Scholar, Sinta, Semantic Scholar, Education Resources information Center (ERIC) dan Directory Open Access Journal (DOAJ) dari tahun 2017 hingga 2023. Berdasarkan kriteria inklusi yang ditetapkan, diperoleh 25 artikel yang digunakan sebagai studi primer. Setiap artikel didata lalu diklasifikasikan berdasarkan judul, tahun studi, jenjang pendidikan, dan jenis media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis etnomatematika pada pembelajaran matematika memberikan efek positif terhadap pembelejaraan matematika peserta didik. Penerapan etnomatematika lebih sering di terapkan dalam jenjang

¹⁴ Yeni Dwi Ningrum dan Wiryanto, Implementasi Etnomatematika Melalui Makanan Tradisional “Kue Wajik” Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan, (Jurnal Review Pendidikan : Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian Dasar, Vol 8, No 2, Mei 2022) hal : 121.

satuan pendidikan tingkat SMP. Sehingga Media pembelajaran sangat cocok diterapkan dengan berbasis etnomatematika untuk mencapai tujuan dan peningkatan kemampuan peserta didik serta pengenalan budaya yang ada disekitarnya maupun di Indonesia.¹⁵

Ketiga, penelitian Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia, dengan pembelajaran matematika peserta didik mampu berpikir sistematis, logis, kritis dan bisa memecahkan masalah di kehidupan nyata. Pembelajaran matematika pada kenyataannya masih kurang bermakna dan dianggap sulit dipahami oleh peserta didik, khususnya pada materi pecahan. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan suatu penelitian tentang rancangan dan implementasi lintasan belajar dengan menggunakan pendekatan RME berbasis Etnomatematika untuk memfasilitasi pemahaman dan pengonstruksian pengetahuan peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Untuk itu, peneliti melakukan penelitian tentang Hypothetical Learning Trajectory (HLT) RME Berbasis etnomatematika. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil implementasi Hypothetical Learning Trajectory (HLT) dengan pendekatan RME berbasis etnomatematika dengan konteks kue spiku dalam membantu peserta didik memahami materi pecahan Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Research dengan teknik pengumpulan data melalui dokumentasi berupa gambar dan video, pengerjaan LKPD, dan observasi berupa pengamatan keadaan kelas dan peserta didik secara

¹⁵ Nugraha Wirawan Dan Novaliyosi, Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika : Systematic Literature Review, (Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika, 2023) hal. 477.

langsung. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri IV Lidah Wetan Surabaya. Hasil penelitian ini berupa desain Hypothetical Learning Trajectory (HLT).¹⁶

Dari penelitian terdahulu di atas, keterbaruan pada penelitian ini yaitu penggunaan media berbasis etnomatematika digunakan peneliti untuk melihat pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keterbaruan yang ada dalam penelitian ini dari penelitian terdahulu dilihat dari peneliti menggunakan media berbasis etnomatematika yang mana media pembelajaran yang digunakan yaitu media kue cucur ringgit sedangkan penelitian terdahulu membahas etnomatematika dijadikan sumber belajar. Dari penelitian ini

Pada penelitian ini penggunaan media kue cucur ringgit diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dalam penelitian ini peningkatan hasil belajar yang dilihat peneliti yaitu peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif. Ranah kognitif yang dilihat pada penelitian pada saat hasil belajar siswa setelah peneliti menggunakan media kue cucur ringgit berbasis etnomatematika menjadi media pembelajaran. Hasil belajar inilah yang nantinya peneliti bandingkan dengan hasil belajar sebelum peneliti

¹⁶ Hardika Amelia Putri dll, Implementasi Pembelajaran Rme Berbasis Etnomatematika Materi Pecahan Menggunakan Konteks Kue Spiku, (Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian, 2022) hal. 133.

menggunakan media untuk melihat pengaruh media pembelajaran kue cucur ringgit berbasis etnomatematika ini.

Istilah kognitif menurut Chaplin adalah salah satu wilayah atau domain/rana psikologi manusia meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan.¹⁷ Menurut Masliah perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.¹⁸

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh media pembelajaran kue cucur ringgit terhadap hasil belajar siswa. Yakni dengan judul penelitiannya **”Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Kue Cucur Ringgit Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Senilai Di Kelas IV Di SD Negeri 45 Seluma”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas diatas, maka permasalahan yang terdapat dalam pengaruh media pembelajaran berbasis etnomatematika kue cucur

¹⁷ Khikmah Novitasari, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta) hal. 12.

¹⁸ Khikmah Novitasari, Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Yogyakarta : Universitas PGRI Yogyakarta) hal. 12.

ringgit terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi lingkaran di kelas IV di sd Negeri 45 Seluma, yaitu:

1. Apakah media pembelajaran kue cucur ringgit berbasis etnomatematika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi pecahan di kelas IV DI SD Negeri 45 Seluma?

C. Batasan Masalah

Pengaruh media pembelajaran kue cucur ringgit.

Hasil belajar siswa.

Media berbasis Etnomatematika.

Materi bentuk pecahan dalam pembelajaran matematika di kelas IV SD.

Penelitian dilakukan di SD Negeri 45 Seluma.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dalam dalam pengaruh media pembelajaran kue cucur ringgit makanan khas suku serawai berbasis etnomatika terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika konsep lingkaran di kelas IV di SD Negeri 45 Seluma, yaitu:

1. Untuk mengetahui Apakah media pembelajaran kue cucur ringgit berbasis etnomatematika dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran

matematika pada materi pecahan di kelas IV Di SD Negeri 45 Seluma.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti baik yang bersifat teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih kepada guru untuk menggunakan media kue cucuringgit dalam pembelajaran matematika yang mana berbasis etnomatematika.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Dapat meningkatkan mutu guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis etnomatematika seperti kue cucur ringgit.

b. Bagi Siswa

Dapat membuat peserta didik mudah memahami materi pecahan dan mengetahui mengenai kue khas daerah kabupaten Seluma yaitu kue cucur ringgit sebagai warisan budaya.

c. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan mengenai pemakaian media pembelajaran kue cucur ringgit berbasis etnomatematika dalam materi pecahan untuk anak SD kelas 4.