

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengaruh

a. Pengertian Pengaruh

Norman Barry, menyatakan bahwa pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan agar bertindak dengan cara tertentu, terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorong. Berdasarkan dari beberapa pengertian, pengaruh merupakan sebuah dorongan dari kekuasaan suatu pemikiran yang dapat menggantikan ciri atau keaslian seorang yang menimbulkan sebuah perubahan baik ataupun buruk bertahap maupun signifikan.¹⁹ Jadi pengaruh adalah suatu yang menyebabkan sesuatu dapat berubah bentuk sesuatu karena adanya pengaruh.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata

¹⁹ Pendi Khoer Ependi & Evi Siti Rofiah, “Pengaruh Pembiasaan Pendidikan Agama Pada Anak Terhadap Lingkungan Masyarakat Di Desa Bungbulung”, (Tasikmalaya : IACI, 2019), hal. 22.

media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar.²⁰

Menurut Arief S. Sadiman, media: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.²¹

Pengertian media pembelajaran menurut Winkel, media pembelajaran diartikan sebagai suatu sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan atau disediakan oleh pengajar, yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan instruksional.²²

Menurut Latuheru, media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber

²⁰ Andi Kristanto, Media Pembelajaran (Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya, 2016) hal. 5-6.

²¹ Hamzah Pagarra ddk, Media Pembelajaran (Makassar : Badan Penerbit UNM, 2022) hal. 5.

²² Andi Kristanto, Media Pembelajaran (Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya, 2016) hal. 5.

lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar).²³

Gagne & Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.²⁴

Media pembelajaran ialah suatu peralatan yang mana dapat digunakan pendidik sebagai alat perantara untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran sehingga materi tersebut sampai kepada orang yang sedang belajar dan memperhatikan dengan benar dan efektif. Media pembelajaran memberi suatu kemudahan pada siswa di dalam proses belajar, karena media sendiri dapat membuat hal-hal yang awalnya bersifat abstrak menjadi lebih kongkrit (nyata).

²³ Muhammad Hasan ddk, Media Pembelajaran (Klaten : Tahta Media Group, 2021) hal. 85.

²⁴ Andi Kristanto, Andi, Media Pembelajaran (Surabaya : Penerbit Bintang Surabaya, 2016) hal. 5.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan perhatian siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memberikan pengaruh yang besar terhadap minat dan daya tarik siswa untuk mempelajari sesuatu oleh karena itu jika media pembelajaran yang digunakan guru menarik maka dengan otomatis siswa juga akan menyukai materi yang diajarkan dan pemahaman siswa terhadap materi tersebut akan lebih cepat atau lebih tercapai. Sebaliknya jika siswa tidak menyukai media yang digunakan guru maka siswa akan bosan, jenuh dan tidak tertarik terhadap materi yang disampaikan sehingga akan mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi tersebut.²⁵

Menurut Sumiharsono & Hasanah, fungsi media pembelajaran secara general yaitu :²⁶

- 1) Menjadikan penyajian pesan tidak terlalu verbalistis
- 2) Memberikan solusi untuk limitasi waktu, tempat, dan kemampuan indra.

²⁵ Basinun, Kompetensi Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Akidah Akhlak Di MAN Model Kota Bengkulu, (Jurnal : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2019) hal. 124.

²⁶ Rahmi Mudia dkk, Media Pembelajaran, (Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022) hal. 4.

- 3) Menumbuhkan spirit belajar, dan ikatan yang lebih antara peserta didik dan pendidik

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Asyhar bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut.²⁷

- 1) Fungsi sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
- 2) Fungsi semantik, melalui media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah.
- 3) Fungsi manipulatif, adalah kemampuan suatu benda dalam menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan dan sarannya.
- 4) Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
- 5) Fungsi distributive, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek atau

²⁷ Hamzah Pagarra ddk, Media Pembelajaran (Makassar : Badan Penerbit UNM, 2022) hal. 20.

kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.

- 6) Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- 7) Fungsi sosio kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa.

Konsep media pembelajaran harus mengandung dua unsur yakni software dan hardware. Software dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan hardware adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan.²⁸ Menurut Ramli fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan

²⁸ Hamzah Pagarra ddk, *Media Pembelajaran* (Makassar : Badan Penerbit UNM, 2022) hal. 11.

menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan. Kedua, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangun karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. Ketiga, memperbaiki proses belajar mengajar.²⁹

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai, mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu :³⁰

²⁹ Muhammad Hasan ddk, Media Pembelajaran (Klaten : Tahta Media Group, 2021) hal. 35.

³⁰ Hamzah Pagarra ddk, Media Pembelajaran (Makassar : Badan Penerbit UNM, 2022) hal. 21.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Rudy Bretz (1971) dalam Arif S. Sadiman, dkk, buku Media Pendidikan, (1996 : 19-20) bahwa mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz

mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu:³¹

- 1) Media audio
- 2) Media cetak
- 3) Media visual diam
- 4) Media visual gerak
- 5) Media audio semi gerak
- 6) Media semi gerak
- 7) Media audio visual diam
- 8) Media audio visual gerak.

Kemudian dalam buku Arif S. Sadiman, dkk, buku Media Pendidikan, (1996 : 23) dijelaskan bahwa tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, Gagne membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu :³²

- 1) Benda untuk didemonstrasikan
- 2) Komunikasi lisan
- 3) Media cetak
- 4) Gambar diam
- 5) Gambar gerak
- 6) Film bersuara
- 7) Mesin belajar

³¹ Muhammad Hasan ddk, *Media Pembelajaran* (Klaten : Tahta Media Group, 2021) hal. 87.

³² Muhammad Hasan ddk, *Media Pembelajaran* (Klaten : Tahta Media Group, 2021) hal. 87-88.

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Arsyad adalah :³³

- 1) Benda nyata
- 2) Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, Grafik, foto,
- 3) Rekaman audio audio dalam kaset atau piringan
- 4) Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi). Program Komputer
- 5) Gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh : film, rekaman video
- 6) Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, mikrofilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video.

Media dapat dikelompokkan menurut karakteristik, kapabilitas, dan teknik penggunaannya, sebagai berikut :³⁴

³³ Muhammad Hasan ddk, *Media Pembelajaran* (Klaten : Tahta Media Group, 2021) hal. 88.

³⁴ Rahmi Mudia dkk, *Media Pembelajaran*, (Padang : PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022) hal.3-4.

1) Menurut karakteristiknya, media bisa dikelompokkan menjadi:

a) Media audio, prinsip penggunaan media ini adalah dengan cara didengarkan, media ini hanya menghasilkan suara, sama dengan radio ataupun rekaman audio.

b) Media audio visual, media ini dengan memproduksi unsur suara sehingga dapat didengarkan, dan memproduksi gambar sehingga bisa dilihat, contohnya video, film, slide suara dan yang lainnya. Fungsi dari media ini bisa disimpulkan lebih baik dan lebih memunculkan atensi, karena mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

2) Berdasarkan kapabilitas, media bisa dikelompokkan menjadi:

a) Media yang mempunyai fungsi yang ekstensif dan serentak misalnya radio dan TV. Dengan media ini, peserta didik dapat memahami banyak hal secara bersamaan tanpa harus memakai tempat khusus.

b) Media yang mempunyai limitasi waktu dan ruang, sebagai contoh: film slide, film, video, dan lainnya.

- 3) Berdasarkan cara penggunaannya, media dapat dikelompokkan menjadi:
- a) Media yang membutuhkan proyektor misalnya film, slide, dokumenter, dan sebagainya. Media ini memerlukan alat bantu proyeksi khusus misalnya projector film untuk mempresentasikan slide. Over Rahmi Mudia Alti 4 Head Projector (OHP) dipakai untuk menunjukkan kejelasan/kejernihan. Saat proyektor tidak tersedia, menyebabkan media tersebut tidak bisa dipakai.
 - b. Media yang tidak membutuhkan proyektor contohnya gambar, potret, memo, figure, radio, dan sebagainya.

3. Etnomatematika

a. Pengertian Etnomatematika

Etnomatematika (ethnomathematics) adalah suatu wujud pembelajaran yang berbasis budaya dalam konteks matematika. Ethnomatematics adalah salah suatu pengetahuan yang menyandingkan dan mengaitkan matematika dengan unsur budaya, wujud keterkaitannya diperlihatkan dalam aspek penerapan konsep-konsep matematika dalam suatu budaya.

Etnomatematika dapat digunakan untuk menjelaskan dan menjabarkan realitas antara hubungan budaya yang ada di daerah setempat dan matematika pada proses pembelajaran.

Etnomatematika dapat dikelompokkan menjadi enam aktivitas mendasar, yang terus-menerus bisa ditemukan pada beberapa golongan budaya. Keenam kegiatan matematika tersebut yaitu aktivitas menghitung/membilang, penentuan lokasi, mendesain, mengukur, menjelaskan dan bermain.³⁵ Menurut Muhtadi etnomatematika adalah ide matematika yang timbul dari aktivitas sehari-hari manusia dalam lingkungannya.³⁶

Istilah “Ethnomathematis” pertama, pada akhir tahun 1960, yang digunakan oleh seorang ahli matematika Brasil Ubiratan D’Ambrosio. Dia mempertanyakan penerimaan bahwa ”apa yang dianggap sebagai matematika hal ini jelas merupakan ilmu yang digunakan secara global dan unik untuk Peradaban Barat. Satu-satunya cara untuk menemukan peradaban di bumi adalah mendapatkan kembali rasa hormat yang hilang dari gerakan bersama untuk matematika baru.

³⁵ Hardiarti, S., Etnomatematika : Aplikasi Bangun Datar Segiempat pada Candi Muaro (Jambi : Aksioma, 8(2), 2017) hlm 90.

³⁶ Hardiarti, S., Etnomatematika : Aplikasi Bangun Datar Segiempat pada Candi Muaro (Jambi : Aksioma, 8(2), 2017) hlm 90.

Dengan demikian, ethnomathematics adalah langkah perdamaian”.³⁷

Etnomatematika merupakan suatu cara yang digunakan untuk mempelajari matematika dengan melibatkan aktivitas atau budaya daerah sekitar sehingga memudahkan seseorang untuk memahami. Etnomatematika dapat dijadikan suatu metode alternative untuk seorang guru agar siswa lebih mudah memahami matematika.³⁸

Jadi, berdasarkan pendapat di atas Etnomatematika adalah suatu ilmu yang menggabungkan unsur kebudayaan dan matematika. Dimana kebudayaan adalah suatu kegiatan yang lazim dilakukan di tengah masyarakat yang dipaduhkan dengan matematika. Dapat juga diartikan matematika dalam budaya yang mana dalam budaya itu sendiri dapat memuat pembelajaran matematika.

b. Landasan Konsep Etnomatematika Menurut Para Ahli

1. Marcia Aser

Marcia Aser menerangkan bahwa Mathematical ideas involve number, logic, or

³⁷ Patma Sopamena ddk, Etnomatematika Suku Nuauulu Maluku, (Ambon : LP2M IAIN Ambon, 2018) hal. 4.

³⁸ Listin Weniarni ddk, Etnomatematika 1 (Pekalongan, Jawa Tengah : PT. Nasya Expanding Management, 2022) hal. 4.

spatial configuration and, in particular, the combination or organization of these into systems or structures. (gagasan matematika meliputi angka, logika, pengaturan ruang dan pengorganisasian dari hal tersebut pada suatu sistem atau struktur).³⁹

2. Rosa dan Orey

Rosa dan Orey memberikan pemahaman bahwa etnomatematika adalah cara untuk memahami bentuk-bentuk matematika lain. Selain itu, Rosa & Orey meletakkan etnomatematika sebagai jembatan bagi pembelajar matematika yang memiliki konsep matematika lokal untuk memahami matematika formal, dan sebaliknya (Rosa & Orey, 2016).⁴⁰

3. M. Rosa and M.E. Gavarrete

M. Rosa and M.E. Gavarrete menjelaskan bahwa konsep penelitian etnomatematika bisa dipahami sebagai *how mathematics is made of many historically rich, diverse, and distinct traditions* (bagaimana konsep matematika

³⁹ Wiwit Kurniawan & Tri Hidayati, Etnomatematika: Konsep dan Eksistensinya (Pamulang : CV. Pena Persada, 2019) hal. 5.

⁴⁰ Wiwit Kurniawan & Tri Hidayati, Etnomatematika: Konsep dan Eksistensinya (Pamulang : CV. Pena Persada, 2019) hal. 6.

dibentuk oleh tradisi kebudayaan yang kaya, beraneka dan berbeda-beda.⁴¹

c. Tujuan Etnomatematika

Tujuan diterapkannya etnomatematika dalam pembelajaran matematika adalah agar peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran karena terdapat contoh yang nyata dalam kehidupan berbudaya disekitar mereka. Tujuan lainnya adalah agar memperkuat nilai kebudayaan pada peserta didik sehingga lebih mencintai kebudayaan yang dimiliki oleh bangsanya sendiri.⁴²

d. Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika

Etnomatematika dalam proses pembelajaran matematika dapat dipandang sebagai suatu pendekatan untuk memotivasi siswa dalam mempelajari matematika dengan melibatkan atau mengaitkan materi matematika yang diajarkan dengan contoh nyata model-model matematika yang berseuaian dengan materi yang diajarkan tersebut dengan kehidupan sehari-hari, dengan budaya lokal yang ada, atau dengan praktik-

⁴¹ Wiwit Kurniawan & Tri Hidayati, *Etnomatematika: Konsep dan Eksistensinya* (Pamulang : CV. Pena Persada, 2019) hal. 5.

⁴² Billy Suandito, "Bukti Informal Dalam Pembelajaran Matematika," *AlJabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (June 19, 2017): 13–24, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i1.1160>.

praktik kebudayaan yang ada atau yang telah ada.⁴³

Dengan menerapkan etnomatematika sebagai suatu pendekatan pembelajaran akan sangat memungkinkan suatu materi yang pelajari terkait dengan budaya mereka sehingga pemahaman suatu materi oleh siswa menjadi lebih mudah karena materi tersebut terkait langsung dengan budaya mereka yang merupakan aktivitas mereka sehari-hari dalam bermasyarakat. Tentunya hal ini membantu guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran untuk dapat memfasilitasi siswa secara baik dalam memahami suatu materi.⁴⁴

Dalam ranah pembelajaran, etnomatematika bisa digunakan sebagai materi penghubung yang bisa menjelaskan matematika formal pada pembelajar yang memiliki konteks budaya yang berbeda. Selain itu, bentuk etnomatematika yang terkadang memiliki landasan filosofis yang berbeda dengan matematika formal,

⁴³ Zaenuri dkk, Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Etnomatematika : Studi Kasus Pembelajaran Matematika Di China, (Semarang : UNNES Press, 2018) hal. 9.

⁴⁴ Georgius Rocki Agasi, Yakobus Dwi Wahyuono. "Kajian Etnomatematika : Studi Kasus Penggunaan Bahasa Lokal Untuk Penyajian Dan Penyelesaian Masalah Lokal Matematika. Artikel Penelitian Mahasiswa Program Magister Pendidikan Matematika PMIPA FKIP (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Kampus III USD Paingan Maguwoharjo, 2016). h.529.

dalam ranah pembelajaran, bisa digunakan sebagai materi pengayaan untuk memperkenalkan suatu bentuk matematika yang berbeda pada peserta didik. Sebagaimana Amit & Quoder sampaikan bahwa etnomatematika berusaha untuk membentuk hubungan antara materi matematika dan budaya dari pembelajar, dan terkadang kurikulum yang sesuai adalah yang sesuai dengan kebutuhan lokal dan budaya setempat, walaupun hal tersebut bisa keluar dari program pengajaran yang direncanakan (Amit & Abu Qouder, 2017).⁴⁵

Etnomatematika merupakan suatu bentuk budaya dan sesungguhnya telah terintegrasi pada seluruh aspek kehidupan masyarakat dimanapun berada. Pada hakekatnya matematika merupakan teknologi simbolis yang tumbuh pada keterampilan atau aktivitas lingkungan yang bersifat budaya. Dengan demikian matematika seseorang dipengaruhi oleh latar budayanya, karena yang mereka lakukan berdasarkan apa yang mereka lihat dan rasakan.⁴⁶

⁴⁵ Wiwit Kurniawan & Tri Hidayati, *Etnomatematika: Konsep dan Eksistensinya* (Pamulang : CV. Pena Persada, 2019) hal. 6.

⁴⁶ Zaenuri, Nurkaromah Dwidayati, "Menggali Etnomatematika: Matematika sebagai Produk Budaya. *PRISMA 1*. "(Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2018).hal. 472.

4. Matematika

a. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hamper sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran.⁴⁷

Menurut Ruseffendi, Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang

⁴⁷ Muhammad Daut Siagian, Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika, *Journal of Mathematics Education and Science*, Vol. 2, No. 1, Oktober 2016, h. 59

terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.⁴⁸

Menurut Reys, ddk mengatakan bahwa matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berfikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat.⁴⁹

Menurut Jujun S Suriasumantri, Matematika adalah bahasa yang melambungkan serangkaian sifat kamur, majemuk, dan emosional dari bahasa verbal, lambing-lambang matematika dibuat secara artifisial (yang baru mempunyai arti setelah sebuah makna diberikan kepadanya).⁵⁰

Menurut Maswins bahwa matematika sampai saat ini belum ada kesepakatan yang bulat diantara para matematikawan tentang hakikat matematika itu sendiri. Sasaran penelaahan matematika tidaklah konkrit melainkan abstrack. Pada umumnya orang awam hanya akrab dengan satu cabang matematika elementer yang disebut

⁴⁸ Fitri Aliani dkk, Konsep Dasar Matematika SD Bahan Ajar Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (Depok : PT. Rajagrafindo Persada, 2017) hal. 2.

⁴⁹ Fitri Aliani dkk, Konsep Dasar Matematika SD Bahan Ajar Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (Depok : PT. Rajagrafindo Persada, 2017) hal. 3.

⁵⁰ Fitri Aliani dkk, Konsep Dasar Matematika SD Bahan Ajar Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (Depok : PT. Rajagrafindo Persada, 2017) hal. 3.

aritmatika atau ilmu hitung dapat didefinisikan sebagai ilmu tentang berbagai bilangan yang bisa langsung diperoleh.⁵¹

Jadi, dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah suatu ilmu hitung yang digunakan dalam kehidupan sehari dan menjadi ilmu hitung yang penting dan sangat dibutuhkan dalam kehidupan.

b. Fungsi Matematika

Fungsi pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan rumus dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistika, kalkulus dan trigonometri. Matematika juga berfungsi mengembangkan kemampuan mengkomunikasikan gagasan melalui model matematika, diagram, grafik, atau table. Dalam hal ini matematika sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari.⁵²

⁵¹ Intan Vandini, Peran Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa, *Jurnal Formatif* 5(3), ISSN: 2088-351X, 2015, h. 215

⁵² Ujiati Cahyaningsih, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 4, No. 1, Januari 2018, hal. 4

Depdiknas (2008) mengemukakan bahwa di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) terdapat empat fungsi pembelajaran matematika di SD yaitu sebagai berikut :⁵³

- 1) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.
- 2) Mengembangkan aktivitas yang kreatif dengan melibatkan imajinasi, intuisi dan rasa ingin tahu.
- 3) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, dan
- 4) Mengembangkan kemampuan komunikasi, terutama dalam hal menyampaikan gagasan (ide) dengan lisan, catatan grafik ataupun bentuk lainnya.

c. Tujuan Matematika

Adapun menurut Aisyah tujuan pembelajaran matematika khusus di SD agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :⁵⁴

⁵³ Maria Magdalena Zagoto, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Realistic Mathematic Educations Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar, Jurnal Education And Development, Vol. 3, No. 1, Januari 2018, hal. 54

⁵⁴ Ujiati Cahya Ningsih, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI (Team Assisted Individualization) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 4, No. 1, Januari 2018, h. 5-6

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep tersebut secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol, table, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam pemecahan masalah.

5. Pecahan

a. Pengertian Pecahan

Pecahan, dalam bahasa Inggris *fraction*, berasal dari kata Latin *fratin* (kata benda dari *frangere*). Kata *frangere* ini berarti memecah. Oleh karena itu, istilah bilangan pecah juga sering digunakan sebagai sinonim dari pecahan. Kata

pecahan berarti bagian dari keseluruhan yang berukuran sama, berasal dari bahasa Latin *fractio* yang berarti memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.⁵⁵

Sebuah pecahan mempunyai dua bagian yaitu pembilang dan penyebut yang penulisannya dipisahkan oleh garis lurus dan buka miring (/). Istilah pecahan dapat digunakan untuk merujuk suatu bilangan yang ditulis dalam $\frac{a}{b}$ dan angka $\frac{a}{b}$ dimana $b \neq 0$, contoh $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{3}$ dan seterusnya. Perlu diperhatikan penggunaan simbol tersebut sebagai bilangan atau angka. Misalnya jika kita menyatakan bahwa bilangan yang terletak di atas disebut pembilang dan bilangan yang di bawah disebut penyebut, maka pecahan yang kita maksud di situ adalah suatu simbol atau angka. Akan tetapi jika kita mengatakan “jumlahkan 13 dan 14”, maka yang kita maksud adalah pecahan sebagai suatu bilangan.⁵⁶

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

⁵⁵ Sukiyanto dkk, Matematika Untuk PGSD/PGMI, (Yogyakarta : Nuta Media, 2021) hal. 15

⁵⁶ Sukiyanto ddk, Matematika Untuk PGSD/PGMI, (Yogyakarta : Nuta Media, 2021) hal. 15.

Menurut Bloom definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik.⁵⁷ Sedangkan menurut W. Winkel mengemukakan bahwa definisi hasil belajar adalah keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka.⁵⁸

Hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu : (1) domain kognitif (pengetahuan atau yang mencakup kecerdasan bahasa dan kecerdasan logika matematika), (2) dominan afektif (sikap dan nilai atau yang mencakup kecerdasan atarpribadi dan kecerdasan interpribadi, dengan kata lain kecerdasan emosional), dan (3) domain psikomotor (keterampilan atau yang mencakup kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual-spesial, dan kecerdasan musical).⁵⁹

⁵⁷ Yendri wirda dkk, Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa, (Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020) hal. 7.

⁵⁸ Yendri wirda dkk, Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa, (Jakarta : Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020) hal. 7

⁵⁹ Nuryadi & Nanang Khuzaini, Evaluasi Hasil dan Proses Pembelajaran Matematika, (Yogyakarta : PT. Leutika Nouvakitera, 2016) hal. 7.

b. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar dapat dilihat dari beberapa hal berikut antara lain:⁶⁰

- 1) Perubahan yang secara sadar, ini berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadinya suatu perubahan dalam dirinya.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif. Dalam perbuatan belajar perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya semakin banyak usaha belajarnya dilakukan maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang terjadi karena

⁶⁰ Syaiful Bhari Djamrah dan Aswan Zain, Strategi Belajar Mengajar, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2010), hal 40-41.

proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.

- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan bertujuan atau terarah perubahan tingkah itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan keterampilan pengetahuan dan sebagainya.

B. Penelitian Relevan

Peneliti mencari informasi penelitian-penelitian yang terdahulu dengan judul yang relevan sebagai perbandingan yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian Diana Dodo Mauli Pakpahan (2023) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD. Masalah pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika yang rendah, media pembelajaran yang terbatas dan peserta didik yang tidak banyak terlibat dalam proses pembelajaran di SD Negeri 3 Way Mengaku, Liwa, Lampung Barat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SD

Negeri 3 Way Mengaku. Penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimental Design, Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Way Mengaku. Sampel diambil menggunakan teknik Simple Random Sampling yaitu peserta didik kelas IVa sebagai kelas kontrol dan kelas IVb sebagai kelas eksperimen. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran bahan bekas digunakan uji N-Gain dan diperoleh nilai rata-rata N-Gain 0,56 dengan kategori cukup efektif. Nilai signifikansi dari uji normalitas menggunakan Kolmogorof Smirnov adalah 0,000 yang menandakan data tidak berdistribusi normal dikarenakan ada data yang memiliki skor ekstrem. Uji hipotesis menggunakan uji Mann Whitney dan diperoleh nilai Asymp.Sig.(2-tailed) 0,002 ($0,002 < 0,05$) yang menandakan nilai matematika kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Kesimpulanya ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IVb SD Negeri 3 Way Mengaku.⁶¹

2. Penelitian Maqfira Yanti (2023) yang berjudul Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Kue Tradisional Bugis Pada

⁶¹ Diana Dodo Mauli Pakpahan, Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD, Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2023, hal. 2.

Materi Bangun Ruang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui kue tradisional bugis pada materi bangun ruang dengan mengacu pada kriteria efektivitas pembelajaran, yaitu hasil belajar siswa, aktivitas siswa, keterlaksanaan pembelajaran dan respon siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang dilakukan dengan cara kolaboratif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes dan angket. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VIII.A SMP Negeri 1 Duapitue yang berjumlah 22 orang. Hasil penelitian hasil belajar siswa mengalami peningkatan ketuntasan di setiap siklus, pada pra tindakan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 63,00 pada siklus I sebesar 69,82 dan pada siklus II 85,91. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dengan persentase 76,31% pada siklus I dan 84,21% pada siklus II, Aktivitas siswa siswa pada siklus I berapada dalam kategori cukup dengan persentase 53,13% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 84,66% dalam kategori sangat baik. Nilai persentase respon siswa selama proses penerapan pembelajaran matematika berada pada kategori sangat

positif dengan persentase sebesar 89,55%. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui kue tradisional bugis pada materi bangun ruang efektif diterapkan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Duapitue.⁶²

3. Penelitian Wiwin Sumiyati (2017) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis (Critical Thinking) Siswa SMP. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap kemampuan berpikir kritis matematis (Critical Thinking) siswa SMP Negeri 21 Bandar Lampung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan menggunakan media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika dan siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari hasil uji t. Rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 86,57 dengan varians sebesar 77,57 sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol

⁶² Maqfira Yanti, Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Melalui Kue Tradisional Bugis Pada Materi Bangun Ruang, skripsi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare, 2023, hal. vii.

sebesar 77,33 dengan varians 133,50, didapat thitung sebesar 3,138, dengan ttabel sebesar 2,011. Berdasarkan uji hipotesis bahwa thitung > ttabel dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak.⁶³

4. Penelitian Iin Andrianingsih (2022) yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Bangun Ruang Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui media video animasi berbasis etnomatematika pada bangun ruang kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan media video animasi berbasis etnomatematika ini mendapat nilai rata-rata hasil validasi materi 90% (sangat valid), ahli media 91% (sangat valid). Untuk angket kepratisan mendapat nilai rata-rata hasil respon siswa uji terbatas mendapat nilai rata-rata 93,25% (sangat paktis) dan angket respon siswa uji lapangan mendapat nilai rata-rata 92,40% (sangat praktis). Pada tahap uji coba lapangan hasil belajar mendapat nilai

⁶³ Wiwin Sumiyati, Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis (Critical Thinking) Siswa SMP, Skripsi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018, hal. ii.

rata-rata 0,71% (sangat efektif). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar pada materi bangun ruang.⁶⁴

5. Penelitian Ike Desrina (2022) yang berjudul Pengaruh Media Papan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Pada Materi Pecahan Sederhana Mata Pelajaran Matematika Di Sd Negeri 46 Seluma. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika di SD Negeri 46 Seluma dan untuk mengetahui pengaruh media papan pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas III pada materi pecahan sederhana mata pelajaran matematika di SD Negeri 46 Seluma. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu PreExsperimental dengan bentuk desain One Group Pretest-Posttest. Populasinya adalah seluruh kelas III di SD Negeri 46 Seluma. Peneliti ambil sampel kelas III yang berjumlah 21 orang. Teknik pengambilan sampel memakai Sampling Jenuh. Teknik pengambilan data menggunakan

⁶⁴ Iin Andrianingsih, Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Bangun Ruang Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022, Skripsi Program studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2022, hal. ii.

observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan uji t (Paired Sample t-Test) hasil yang didapat menunjukkan thitung ($3,468$) > ttabel ($2,093$). Hal ini menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan (pretest) dengan rata-rata nilai setelah perlakuan (post-test). Ketuntasan belajar sebelum perlakuan adalah sebesar 52% dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 81%. Mengacu pada batas ketuntasan yang ditetapkan SD Negeri 46 Seluma yaitu sebesar 60%, maka proses pembelajaran dengan menggunakan media papan pecahan dikatakan berhasil dan berkualitas karena hasilnya menunjukkan ketuntasan sebesar 81%.⁶⁵

Tabel 2.1
Matrik Penelitian Relevan

No	Nama dan Judul Skripsi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian Diana Dodo	Hasil penelitian ini menunjukka	Sama-sama membahas pengaruh	Menggunakan metode

⁶⁵ Ike Desrina ,Pengaruh Media Papan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Materi Pecahan Sederhana Mata Pelajaran Matematika Di Sd Negeri 46 Seluma, Skripsi Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022, hal. vii.

	<p>Mauli Pakpahan (2023) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD.</p>	<p>n bahwa adanya pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dapat dilihat dari uji N-Gain dan diperoleh nilai rata-rata N-Gain 0,56 dengan kategori cukup efektif. Nilai signifikansi dari uji normalitas menggunakan Kolmogorof Smirnov adalah 0,000 yang menandakan data tidak berdistribusi normal dikarenakan ada data yang memiliki skor ekstrem. Uji hipotesis menggunakan</p>	<p>media untuk melihat hasil belajar mata pelajaran matematika.</p>	<p>penelitian yang berbeda, penelitian ini menggunakan metode Quasi Eksperimental Design.</p>
--	---	---	---	---

		<p>n uji Mann Whitney dan diperoleh nilai Asymp.Sig.(2-tailed) 0,002 (0,002 < 0,05) yang menandakan nilai matematika kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Kesimpulan ya ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IVb SD Negeri 3 Way Mengaku.</p>		
2	<p>Penelitian Maqfira Yanti (2023) yang berjudul Penerapan Pembelajaran Matematika</p>	<p>g. Hasil penelitian hasil belajar siswa mengalami peningkatan ketuntasan di setiap siklus, pada pra tindakan</p>	<p>Sama-sama menggunakan media berbasis etnomatematika.</p>	<p>Menggunakan materi pembelajaran yang berbeda, pada penelitian ini menggunakan materi</p>

	<p>a Berbasis Etnomate matematika Melalui Kue Tradisional Bugis Pada Materi Bangun Ruang.</p>	<p>ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 63,00 pada siklus I sebesar 69,82 dan pada siklus II 85,91. Aktivitas guru juga mengalami peningkatan dengan persentase 76,31% pada siklus I dan 84,21% pada siklus II, Aktivitas siswa siswa pada siklus I berapada dalam kategori cukup dengan persentase 53,13% dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase 84,66% dalam kategori sangat baik.</p>		<p>bangun ruang dan metode penelitian yang digunakan berbeda, pada penelitian ini menggunakan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang dilakukan dengan cara kolaboratif ..</p>
--	---	--	--	--

		<p>Nilai persentase respon siswa selama proses penerapan pembelajaran matematika berada pada kategori sangat positif dengan persentase sebesar 89,55%.</p> <p>Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran matematika berbasis etnomatematika melalui kue tradisional bugis pada materi bangun ruang efektif diterapkan pada siswa kelas VIII di SMP Negeri</p>		
--	--	---	--	--

		1 Duapitue.		
3	<p>Penelitian Wiwin Sumiyati (2017) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Geometri Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis (Critical Thinking) Siswa SMP.</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis matematis siswa dengan menggunakan media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika dan siswa dengan menggunakan media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika dan siswa dengan menggunakan media pembelajaran geometri konvensional. Berdasarkan uji hipotesis bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak.</p>	<p>Sama-sama menggunakan media pembelajaran yang berbasis etnomatematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.</p>	<p>Menggunakan materi pembelajaran yang berbeda, pada penelitian ini menggunakan materi geometridan menggunakan jenis penelitian yang berbeda.</p>
4	<p>Penelitian</p>	<p>Hasil</p>	<p>Sama-sama</p>	<p>Mengguna</p>

	<p>Iin Andrianingsih (2022) yang berjudul Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Bangun Ruang Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022.</p>	<p>Penelitian menunjukkan bahwa produk pengembangan media video animasi berbasis etnomatematika ini mendapat nilai rata-rata hasil validasi materi 90% (sangat valid), ahli media 91% (sangat valid). Untuk angket kepratisian mendapat nilai rata-rata hasil respon siswa uji terbatas mendapat nilai rata-rata 93,25% (sangat paktis) dan angket respon siswa uji lapangan mendapat nilai rata-rata 92,40%</p>	<p>menggunakan media pembelajaran yang berbasis etnomatematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.</p>	<p>kan materi pembelajaran yang berbeda, pada penelitian ini menggunakan materi bangun ruang.</p>
--	---	--	--	---

		<p>(sangat praktis). Pada tahap uji coba lapangan hasil belajar mendapat nilai rata-rata 0,71% (sangat efektif). Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis etnomatematika pada materi bangun ruang kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah Dasar pada materi bangun ruang.</p>		
5	Desrina (2022)	Hasil penelitian ini	Sama-sama membahas	Menggunakan media

	<p>yang berjudul Pengaruh Media Papan Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Pada Materi Pecahan Sederhana Mata Pelajaran Matematika Di Sd Negeri 46 Seluma.</p>	<p>menunjukkan adanya pengaruh media terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan sederhana. Teknik analisis menggunakan uji t (Paired Sample t-Test) hasil yang didapatkan menunjukkan $t_{hitung} (3,468) > t_{tabel} (2,093)$. Hal ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang</p>	<p>pengaruh media untuk melihat hasil belajar mata pelajaran matematika dan menggunakan jenis penelitian yang sama yaitu PreExperimental dengan bentuk desain One Group Pretest-Posttest.</p>	<p>pembelajaran yang berbeda.</p>
--	--	---	---	-----------------------------------

		<p>signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan (pretest) dengan rata-rata nilai setelah perlakuan (post-test). Ketuntasan belajar sebelum perlakuan adalah sebesar 52% dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 81%.</p> <p>Mengacu pada batas ketuntasan yang ditetapkan SD Negeri 46 Seluma yaitu sebesar 60%, maka proses pembelajaran dengan menggunakan media papan pecahan dikatakan</p>		
--	--	--	--	--

		berhasil dan berkualitas karena hasilnya menunjukkan ketuntasan sebesar 81%		
--	--	---	--	--

C. Kerangka Berpikir

Di dalam penelitian ini terdapat kerangka berfikir yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam melaksanakan penelitiannya. Dengan adanya kerangka berfikir ini, maka tujuan yang akan dilakukan oleh peneliti akan semakin jelas karena sudah terkonsep terlebih dahulu. Kerangka berpikir adalah sebuah gambaran sehingga menghasilkan sebuah konsep dengan tujuan untuk menjelaskan hubungan yang terjadi diantara variable satu dengan variable yang lainnya. Berdasarkan uraian diatas maka kerangka berpikir di dalam penelitian ini di gambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

D. Rumusan Hipotesis

Hipotesis (Grik: hipo = sebelum + thesis = pendapat, dalil, simpulan) adalah jawaban sementara atas suatu permasalahan penelitian. Menurut F.N. Kerlinger, hipotesis adalah simpulan sementara atau preposisi tentatif tentang hubungan antara dua variabel atau lebih.⁶⁶

Adapun hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Hipotesis Alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika kue cucur ringgit terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi bentuk pecahan di kelas IV di SD Negeri 45 Seluma.
2. Hipotesis Nihil (H_0) : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika kue cucur ringgit terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi bentuk pecahan di kelas IV di SD Negeri 45 Seluma.

⁶⁶Ridhahani, Metodologi Penelitian Dasar, (Banjarmasin : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Antasari, 2020) hal. 80.