

**ETHNOMATEMATICS-BASED LEARNING
IMPLEMENTATION THROUGH THE GAME “TUJU”
IN CLASS IV SD N 001 SAWAH BARU KAMPA DISTRICT
KAMPAR REGENCY**

Khamim Tohari¹, Gustimal Witri², Guslinda³

*Email: khamimtohari21@gmail.com, gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id, guslinda@lecturer.unri.ac.id
Mobile number : +6282283520422*

*Elementary School Teacher Education Study Programs
Faculty of Teacher Training and Education
Riau University*

Abstract: *The background of this research is the lack of student and the lack of active students in the learning process. This study aims to determine the effect and differences in mathematics learning outcomes between students taught through the game “Tuju” and by using conventional methods. Based on the result of the study found that there is an influence of the game “Tuju” on the results of learning mathematics in the experimental class with a large influence of 22.9% in the control class and experimental class posttest, it was obtained $t_{count} = 2,485 \geq t_{table} = 2,072$, so that there were differences in students’ mathematics learning outcomes between the control class and the experimental class.*

Key Words: *Ethnomatematics, Game "Tuju", Learning Outcomes.*

**IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS
ETNOMATEMATIKA MELALUI PERMAINAN “TUJU”
DI KELAS IV SD N 001 SAWAH BARU KECAMATAN KAMPA
KABUPATEN KAMPAR**

Khamim Tohari¹, Gustimal Witri², Guslinda³

Email: khamimtohari21@gmail.com, gustimal.witri@lecturer.unri.ac.id, guslinda@lecturer.unri.ac.id
No Hp : +6282283520422

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya perhatian siswa dan kurangnya aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajarkan melalui permainan “Tuju” dan dengan menggunakan metode konvensional. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa ada pengaruh permainan “Tuju” terhadap hasil belajar matematika pada kelas eksperimen dengan besar pengaruh 22,9%. Pada *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen didapatkan $t_{hitung} = 2,485 \geq t_{tabel} = 2,072$, sehingga terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kata Kunci : Etnomatematika, Permainan “Tuju”, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan telah menjadi salah satu kebutuhan yang terpenting dalam kehidupan manusia. (Yupani, 2013). Tanpa adanya pendidikan tidak akan ada generasi penerus yang akan memajukan negara ini dan kehidupan manusia akan kurang baik. Dari pendidikanlah manusia bisa mengetahui berbagai hal, baik dari segi ilmu agama dan ilmu-ilmu lainnya yang dijadikan sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari.

Penyebab mutu pendidikan Indonesia rendah yaitu efektivitas, efisiensi, standarisasi pengajaran, kurangnya kreatifitas tenaga pendidik dalam membimbing siswa, dan kurikulum yang hanya didasarkan pada pengetahuan pemerintah tanpa memperhatikan kebutuhan masyarakat. Adapun penyebab lainnya yakni penyalahgunaan android oleh anak-anak, dimana anak-anak lebih sering mengisi waktu luangnya untuk bermain video game dibandingkan belajar dan berinteraksi dengan teman-teman disekitarnya.

Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan diatas dengan mengubah sistem pendidikan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk lebih kreatif dan aktif dalam melakukan suatu kegiatan. Oleh karena itu penulis ingin mengimplementasikan suatu pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan “tuju” dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. Bermain merupakan aktivitas utama bagi anak-anak, kapan dan dimanapun mereka berada. Bermain merupakan sesuatu yang dibutuhkan oleh anak-anak dalam masa perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya. (Yulianty, 2010)

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Apakah ada pengaruh permainan “tuju” terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD Negeri 001 Sawah Baru?; (2) Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan “tuju” dengan pembelajaran menggunakan metode konvensional?. Tujuan pada penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui pengaruh diimplementasikannya permainan “tuju” terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD Negeri 001 Sawah Baru; (2) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan “tuju” dengan yang diajarkan menggunakan metode konvensional.

Secara bahasa, etnomatematika terdiri dari tiga kata, yaitu “etno” yang mempunyai arti alat yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, kode perilaku, mitos dan simbol. Kata kedua yaitu “mathema” yang artinya menjelaskan, mengetahui, memahami dan melakukan kegiatan seperti mengukur, mengklarifikasi, menyimpulkan dan terakhir pemodelan. Sedangkan kata yang terakhir ialah “tik” yang berarti teknik. (Hasanuddin, 2017)

Etnomatematika adalah matematika yang dipraktikkan oleh kelompok budaya, seperti masyarakat perkotaan dan perdesaan, kelompok pekerja, kelas profesional, anak-anak dalam usia tertentu, masyarakat adat, dan banyak kelompok lain yang diidentifikasi oleh tujuan dan tradisi yang umum bagi kelompok-kelompok ini. (D'Ambrosio, 2016)

Menurut Scott (dalam Nelawati,2008) etnomatematika adalah suatu pendekatan pembelajaran matematika yang dibangun atas pengetahuan siswa sebelumnya, latar belakang, peran lingkungan bermain dalam hal konten dan metode, dan pengalaman masa lalu dan lingkungannya saat ini. Sedangkan etnomatematika menurut Walle

(dalam Sudirman,2018) adalah ketika budaya, matematika dan pendidikan dikombinasikan seperti pembelajaran segi banyak.

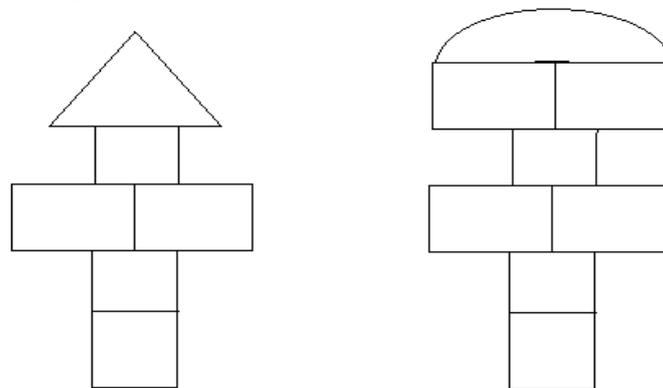
Etnomatematika merupakan suatu unsur budaya yang terdapat pembelajaran matematika. Sehingga pembelajaran matematika realistik berbasis budaya menjembatani pembelajaran kontekstual dalam budaya dengan mata pembelajaran matematika. (Irawan, 2017)

Jadi dapat disimpulkan bahwa etnomatematika ialah suatu pembelajaran matematika yang diajarkan melalui kebudayaan-kebudayaan yang ada di suatu daerah tertentu bertujuan agar budaya yang ada dapat dilestarikan serta pembelajaran dapat tersampaikan.

Iswinarti (2007) menemukan bahwa diantara 34 permainan tradisional yang teridentifikasi, permainan tradisional engklek atau “tuju” merupakan permainan tradisional yang dikenal oleh banyak anak. Permainan “tuju” merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak, kemudian melompat menggunakan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya. (Montolalu, 2005)

Gerakan motorik kasar perlu dikenalkan dan dilatihkan pada masa anak prasekolah dan pada masa sekolah awal melalui permainan, agar anak-anak dapat melakukan berbagai gerakan dengan benar. Yang terpenting ialah menjadi bekal awal untuk mendapatkan keterampilan gerak yang efisien bersifat umum dan selanjutnya akan dipergunakan sebagai dasar untuk perkembangan keterampilan lebih khusus. (Sudijono & Anas, 2011)

Lapangan permainan “tuju” terbentuk dari berbagai jenis bangun datar, yakni bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran.. Berikut ini merupakan gambar dari lapangan permainan “tuju” :



Gambar : Lapangan Permainan “Tuju”

Bangun datar merupakan suatu bangun dua dimensi yang mempunyai panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki ketebalan sebagaimana pendapat dari Glover (dalam Faisal, Lestari, & Atmojo, 2017) menyatakan “Bangun datar adalah bangun rata yang bisa dipotong dari seutas kertas”.

Persegi adalah suatu bangun datar yang terbentuk dari empat sisi yang sama panjang, dengan perpotongan antarsisi membentuk sudut 90° . Persegi panjang adalah bangun datar yang terbentuk dari empat sisi, 2 pasang sisi yang berhadapan sama panjang, perpotongan antarsisi membentuk sudut 90° . Segitiga adalah suatu bangun datar yang dibentuk oleh tiga buah ruas garis yang berpotongan sehingga membentuk sudut, jumlah sudut-sudut pada segitiga berjumlah 180° . (Indriyastuti, 2016)

Menurut Dimiyanti dan Mudjiono (2009 : 5-6) hasil belajar ialah sesuatu yang dapat dipandang dari dua sisi yakni dari sisi siswa dan guru. Hasil belajar jika dipandang dari sisi siswa ialah tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental ini terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan hasil belajar dari sisi guru ialah saat terselesaikannya bahan dan proses pelajaran.

Hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu internal maupun eksternal. Faktor internal ialah faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu itu sendiri. (Sutikno, 2009).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 001 Sawah Baru, Kecamatan Kampa, Kabupaten Kampar pada tanggal 24 Februari-7 Maret 2020. Metode dalam penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang menggunakan desain *quasi experimental* dengan pendekatan kuantitatif. Jenis desain pada penelitian ini adalah *non equivalent control group design*. Desain *quasi experimental* ialah mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pada design penelitian ini dimana kelas eksperimen maupun kelas kontrol memiliki karakteristik yang sama, karena diambil secara random dari populasi yang homogen pula. (Sugiyono, 2016)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 001 Sawah Baru yang terdiri dari tiga kelas, yakni kelas A, B, dan C dengan jumlah 70 siswa. Sampel dalam penelitian ini yakni kelas eksperimen adalah kelas IV A, sedangkan kelas kontrol yakni kelas IV B. Kelas IVA dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Sedangkan kelas IVB dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 12 orang perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik tes. Teknik observasi yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran matematika, kurikulum, RPP, metode dan silabus yang digunakan di SD Negeri 001 Sawah Baru. Tes merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. (Arikunto, 2013)

Teknik analisis data dalam penelitian diolah secara statistik dengan menggunakan rumus statistik sebagai berikut :

1. Menghitung rata-rata (\bar{X}) skor hasil *pretest* dan *posttest* dengan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}, \text{ (Alexander, 2009)}$$

Keterangan : \bar{X} : Mean (rata-rata)

$\sum xi$: Jumlah keseluruhan nilai (data)

n : banyak data

2. Menghitung standar deviasi (s) dan varians (S^2) skor hasil *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S = \sqrt{\frac{\sum X^2}{n-1}} \text{ (Supardi, 2013)}$$

4. Melakukan uji normalitas dengan tujuan untuk mengetahui apakah data normal atau tidak. Uji normalitas ini dilakukan dengan metode uji liliefors. Dihitung dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut (Sundayana, 2015) :
 - a. Mennghitung nilai rata-rata dan simpangan baku.
 - b. Menyusun data dari yang terkecil sampai data yang terbesar pada tabel.
 - c. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus :

$$z = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

- d. Menghitung luas z dengan menggunakan tabel z.
 - e. Menentukan nilai proporsi data yang lebih kecil atau sama dengan data tersebut.
 - f. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi.
 - g. Menentukan luas maksimum (L_{maks}) dari langkah f.
 - h. Menentukan luas tabel liliefors (L_{tabel}), $L_{tabel} = L\alpha(n-1)$
 - i. Kriteria kenormalan jika $L_{maks} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal.
3. Melakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kehomogenan distribusi populasi data tes atau mengetahui beberapa varians populasi sama atau tidak, dengan menggukan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varian besar}}{\text{Varian kecil}}, \text{ (Sundayana, 2015)}$$

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$: Tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$: Homogen

4. Melakukan uji t dengan rumus :
 - a. Jika data normal dan homogen, dilakukan dengan uji t :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{S_{gabungan} \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \cdot n_2}}}, \text{ (Sundayana, 2015)}$$

$$S_{gabungan} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}, \text{ (Sundayana, 2015)}$$

- b. Jika data normal dan tidak homogen, dilakukan uji t dengan rumus :

$$t'_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1^2 + n_2^2}}}, \text{ (Sundayana, 2015)}$$

- c. Jika data tidak normal dan tidak homogen, maka dilakukan uji t dengan rumus sebagai berikut :

$$Z = \frac{U - \mu_u}{\sigma_u}, \text{ (Sundayana, 2015)}$$

Dimana : U = Jumlah jenjang/ranking terkecil

$$\sum T = \sum \frac{t^3 - t}{12}$$

$$\delta = \sqrt{\left(\frac{n_1 \cdot n_2}{N(N-1)}\right) \left(\frac{N^3 - N}{12} - \sum T\right)}$$

$$\mu_u = \frac{1}{2} (n_1 \cdot n_2)$$

$$\sigma_u = \sqrt{\frac{n_1 + n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}}$$

5. Menghitung besarnya pengaruh

Sebelum menghitung besarnya pengaruh terlebih dahulu dilakukan perhitungan untuk mencari nilai koefisien korelasi (r), dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}} \quad (\text{Sundayana R. , 2014})$$

Besarnya koefisien korelasi antara dua variabel harus diuji keberartiannya melalui uji t dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Merumuskan H_0 dan H_a

b. Menentukan nilai t_{hitung} dengan rumus : $t_{hitung} = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$

c. Menentukan nilai t_{tabel} dengan rumus : $t_{tabel} = t_{\alpha} (dk = n-2)$

d. Kriteria uji : H_0 diterima jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel}$.

e. Jika hasil pengujian koefisien korelasi menghasilkan korelasi yang signifikan, maka besarnya pengaruh antar variabel dapat dicari dengan rumus sebagai berikut :

$$KP = r^2 \times 100\%$$

Keterangan : KP = Nilai koefisien determinasi

r = Nilai koefisien korelasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil penelitian yang didapatkan dari skor tes hasil belajar siswa terhadap materi bangun datar dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis ethnomatematika melalui permainan “tuju” serta pembandingnya dengan menggunakan metode ceramah atau konvensional adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Pendeskripsian Skor Tes Awal Dan Skor Tes Akhir Kemampuan Siswa Terhadap Materi Bangun Datar Pada Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Sumber Data	Kelas	Jumlah Siswa (n)	Rata-Rata	Standar Deviasi (s)	Varian s (S ²)	Nilai Min	Nilai Max
Tes Awal	Kontrol	23	51,30	17,07	291,40	15	85
	Eksperimen	24	46,87	15,30	234,37	25	70
Tes Akhir	Kontrol	23	55	21,95	481,95	10	95
	Eksperimen	24	68,54	14,48	209,73	40	95

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Skor *Pretest* Dan *Posttest* Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Sumber Data	Kelas	N	L _{hitung}	L _{tabel}	Keputusan
Tes Awal (Pretest)	Kontrol	23	0,122	0,179	Normal
	Eksperimen	24	0,156	0,176	Normal
Tes Akhir (Posttest)	Kontrol	23	0,068	0,179	Normal
	Eksperimen	24	0,087	0,176	Normal

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Skor *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Sumber Data	Kelas	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Keputusan
Tes Awal (Pretest)	Kontrol	291,40	1,243	2,024	Homogen
	Eksperimen	234,37			
Tes Akhir (Posttest)	Kontrol	481,95	2,297		Tidak Homogen
	Eksperimen	209,73			

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis (t) *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Sumber Data	Kelas	Rata-Rata	Standar Deviasi	S_{gab}	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Pretest	Kontrol	51,30	17,07	16,194	0,942	1,947	Tidak Terdapat Perbedaan
	Eksperimen	46,87	15,30				

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (t') *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Sumber Data	Kelas	Rata-Rata	Standar Deviasi	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
Posttest	Kontrol	55	21,95	2,485	2,072	Terdapat Perbedaan
	Eksperimen	68,54	14,84			

Tabel 6. Besar Pengaruh Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan “Tuju” Terhadap Hasil Belajar Matematika

Kelas Eksperimen	N	Rata-rata	R	KD	Tingkat Pengaruh
Pretest	24	46,87	0,478	22,9%	Berpengaruh Sedang
Posttest	24	68,54			

Tabel 7. Kategori Kemampuan Siswa Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Interval	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
86-100	Sangat Mampu	-	1 Siswa	-	1 Siswa
76-85	Mampu	1 Siswa	3 Siswa	-	5 Siswa
56-75	Cukup Mampu	9 Siswa	6 Siswa	8 Siswa	12 Siswa
10-55	Kurang Mampu	13 Siswa	13 Siswa	16 Siswa	6 Siswa

PEMBAHASAN

Pembahasan terhadap hasil penelitian ini dilakukan berdasarkan analisis data dan temuan-temuan yang ditemukan peneliti dilapangan. Berdasarkan analisis data diantaranya yaitu skor tes hasil belajar siswa materi bangun datar dengan pembelajaran

berbasis etnomatematika serta pembandingnya dengan menggunakan metode konvensional (ceramah).

Adapun temuan yang didapatkan oleh peneliti dilapangan ialah siswa dikelas eksperimen lebih bersemangat mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir pembelajaran, dibandingkan siswa kelas kontrol. Hal tersebut dikarenakan dikelas eksperimen pembelajarannya lebih menyenangkan dan membuat siswa berperan aktif. Sedangkan dikelas kontrol siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Dimana saat proses pembelajaran berlangsung, hanya beberapa siswa dikelas kontrol yang fokus mengikuti pembelajaran, sedangkan siswa yang lainnya tidak. Hal ini disebabkan karena bosannya siswa terlalu lama mendengarkan penjelasan guru. Berbeda dengan kelas eksperimen, dimana hampir semua siswa senang dan bersemangat mengikuti pembelajaran, dikarenakan pembelajaran disampaikan dengan cara yang baru, yang belum pernah dialami siswa sebelumnya. Maka, membuat siswa fokus dan serius dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari analisis data dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh permainan “tuju” terhadap hasil belajar matematika dikelas eksperimen. Dimana hasil analisis yang didapatkan besar koefisien determinasinya ialah 22,9% yang artinya pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan “tuju” berpengaruh 22,9%, sedangkan 77,1% hasil belajar matematika materi bangun datar ditentukan oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil uji t perbedaan rata-rata *pretest* ditemukan bahwa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan. Dimana hasil uji t yang ditemukan memiliki kriteria $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 0,941 < t_{tabel} = 1,947$.

Sedangkan hasil analisis terhadap skor *posttest* terdapatnya perbedaan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.. Perbedaan kemampuan ini diketahui setelah dilakukannya uji t. Uji t dicari dengan menggunakan rumus uji t', dikarenakan data berdistribusi normal dan tidak homogen. Berdasarkan hasil uji t *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 2,485 > t_{tabel} = 2,072$. Dari uji t tersebut diketahui bahwa siswa kelas eksperimen memiliki kemampuan yang berbeda dengan siswa kelas kontrol atau terdapatnya perbedaan kemampuan siswa terhadap materi bangun datar setelah diberikan perlakuan.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh permainan “tuju” terhadap hasil belajar matematika dikelas eksperimen dan terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 001 Sawah Baru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan temuan yang ditemukan peneliti dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan “tuju” terhadap hasil belajar matematika siswa pada kelas eksperimen dan terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut dibuktikan Dapat dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu kelas eksperimen

sebesar 68,54 dan kelas kontrol sebesar 55. Hal ini sesuai dengan uji t pada *posttest* yang memenuhi kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $t_{hitung} = 2,485 > t_{tabel} = 2,072$, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar matematika siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan koefisien determinasi ditemukan bahwa besar koefisien determinasinya ialah 22,9% yang berarti pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan “tuju” berpengaruh sebesar 22,9% terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar pada kelas eksperimen, sedangkan 77,1% dipengaruhi oleh faktor lain.

Rekomendasi

Berdasarkan simpulan yang dipaparkan oleh peneliti, maka peneliti menyampaikan beberapa saran atau rekomendasi. Adapun beberapa saran yang dimaksud sebagai berikut :

1. Penggunaan pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan “tuju” dalam pembelajaran materi bangun datar siswa akan lebih maksimal jika guru lebih memanfaatkan waktu yang tersedia dan mengoptimalkannya.
2. Diharapkan kepada guru kelas agar lebih bervariasi, inovatif, dan modifikasi cara mengajarkan materi bangun datar yang digunakan ketika mengajar agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi bangun datar.
3. Kepada peneliti selanjutnya agar meneliti lebih dalam lagi mengenai perbedaan-perbedaan yang terjadi antara kelas kontrol dan kelas eksperimen serta pengaruh pembelajaran berbasis etnomatematika melalui permainan “tuju” terhadap hasil belajar matematika pada materi bangun datar.

DAFTAR PUSTAKA

Alexander, J. (2009). *Statistik Pendidikan*. Pekanbaru.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.

D'Ambrosio, U. (2016). *Ethnomathematics: Link between Traditions and Modernity*. Sense Publisher. Rotterdam.

Dimiyanti, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta.

Faisal, B., Lestari, L., & Atmojo, I. (2017). Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-Sifat Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Menggunakan Media Realita Pada Siswa Sekolah Dasar.

- Hasanuddin. (2017). Etnomatematika Melayu : Pertautan Antara Matematika dan Budaya Pada Masyarakat Melayu Riau. *Sosial Budaya*, 14, 136-149.
- Indriyastuti. (2016). *Dunia matematika untuk kelas iv sd dan mi*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Irawan. (2017, Juli). Impelementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika. *Journal of Medives, Volume 1*, 74-81.
- Iswinarti. (2007). Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia Sekolah Dasar. , 1-16.
- Montolalu, B. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas. Jakarta.
- Nelawati. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Bercirikan Etnomatematika Suku Komerling Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. 407-414.
- Sudijono, & Anas. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Sudirman. (2018). Penggunaan Ethnomatematika Pada Batik Paoman Dalam Pembelajaran Geometri Bidang Di Sekolah Dasar. *Indomath : Indomanesian Mathematichs Education, Volume 1(1)*, 27-34.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Supardi. (2013). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. Mediakom. Yogyakarta.
- Sutikno, S. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Prospect. Bandung.
- Yulianty, R. (2010). *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak modern dan tradisional*. Laskar Aksara. Jakarta.
- Yupani. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain (POE) Berbantuan Materi Bermuatan Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. Universitas Ganesha. Singaraja.