

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Etnomatematika Pada Jajanan Tradisional

Etnomatematika adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengaitkan matematika dengan karya budaya bangsa sendiri dan melibatkan pula dengan kebutuhan serta kehidupan masyarakatnya (Zaenuri et al., 2018). Etnomatematika pertama diperkenalkan oleh D'Ambrosio, seorang matematikawan Brasil pada tahun 1977, terbentuk dari kata *ethno*, *mathema*, dan *tics*. Awalan *ethno* mengacu pada kelompok kebudayaan yang dapat dikenali, seperti perkumpulan suku di suatu negara dan kelas kelas profesi di masyarakat, termasuk pula bahasa dan kebiasaan mereka sehari. *Mathema* disini berarti menjelaskan, mengerti, dan mengelola hal hal nyata secara spesifik dengan menghitung , mengukur, mengklasifikasi, mengurutkan, dan memodelkan suatu pola yang muncul pada suatu lingkungan. Kata *tics* mengandung arti seni dalam teknik. Istilah etnomatematika diartikan sebagai matematika yang dipraktikan di antara kelompok budaya diidentifikasi seperti masyarakat nasional suku, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia tertentu. Etnomatematika secara bahasa etnomatematika dapat diartikan sebagai antropologi budaya (*cultureantropologi of mathematics*) dari matematika dan pendidikan matematika (Huda, 2018).

Dalam jurnal Unnes oleh Zaenuri & Dwidayati, (2018) mengutip perkataan Bishop (1994) yang menegaskan, etnomatematika merupakan suatu bentuk budaya dan sesungguhnya telah terintegrasi pada seluruh aspek kehidupan masyarakat dimanapun berada. 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. Pembelajaran berbasis budaya, pendekatan yang dapat dilakukan dapat dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya dan belajar melalui budaya, Etnomatematika menjadi penting karena di dalam budaya terdapat unsur matematika yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan pembelajaran, karna pembelajaran berbasis etnomatematika ini juga sangat menarik, serta dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa, menumbuhkan kecintaan siswa terhadap kebudayaan lokal, dan siswa dapat mengetahui manfaat matematika bagi kehidupan sehari hari (Zaenuri et al., 2018)

Kebudayaan lokal yang ada di Indonesia sangatlah beragam mulai rumah adat, upacara adat, pakaian adat, alat musik dan lain sebagainya, Salah satu kebudayaan lokal yang masih eksis sampai sekarang adalah makanan tradisional terkhususkan pada jajanan pasar tradisional. Jajanan pasar adalah makanan ringan yang dibuat dari bahan bahan lokal, dimatangkan dengan cara direbus, dikukus, digoreng, maupun dipanggang yang

resepnya diwariskan oleh generasi pendahulu (Muhandri et al., 2020:10). Jajanan tradisional awalnya, khususnya di pasar-pasar tradisional kemudian dikemas dan dijual di tempat penjualan makanan lainnya seperti toko kue atau pusat jajanan. Sampai saat ini jajanan pasar masih menjadi salah satu kuliner yang banyak diminati oleh masyarakat meskipun telah banyak makanan luar negeri ataupun makanan modern yang sudah masuk di pasaran, tapi jajanan pasar tradisional masih banyak diminati karena jajanan pasar tradisional bukan cuma harganya yang terjangkau saja tapi rasanya juga enak dan jenisnya yang beragam serta mudah sekali untuk didapatkan. Jajanan pasar yang di jual di pasar tradisional banyak macamnya karena setiap daerah pasti memiliki makanan khas yang menjadi identitas dari daerah tersebut seperti makanan Jawa yang identik dengan rasa manis dan masakan Sunda yang identik dengan rasa pedas dan lain sebagainya. Jajanan pasar masih menjadi makanan favorit dan masih banyak diminati di kalangan masyarakat Indonesia khususnya saat ada hajatan seperti acara pernikahan ataupun arisan ibu-ibu bahkan saat ada pengajian di kampung-kampung masih berlaku menghadirkan jajanan pasar kepada para tamu undangan, Selain rasanya yang enak serta jenisnya yang beraneka ragam dan harganya yang mudah terjangkau. Jajanan tradisional memiliki berbagai macam jenis diantaranya ada kue lapis, kue demblong, lupis, putu ayu dan masih banyak lagi dan jika kita lihat secara seksama jajanan tersebut memiliki berbagai macam bentuk. Bentuk bentuk kue tersebut jika kita lihat secara seksama maka akan terlihat bentuk

bentuk geometri bangun datar. Berikut ini jajanan tradisional beserta bentuk geometri bangun datar:

Tabel 2.1
Unsur Unsur Bangun Datar Geometri Pada Jajanan Tradisional

No.	Nama Jajanan Tradisional	Unsur Bangun Geometri	Keterkaitan Budaya
1.	 <p><i>Gambar 1 Kue Lupis</i></p>	Bentuk geometri bangun datar segitiga	kumpulan, pengajian, mantenan, mauludan
2.	 <p><i>Gambar 2 Tempe Mendoan</i></p>	Bentuk geometri Bangun datar segitiga	Sesaji, gotong royong mauludan, peringatan kematian, peringatan kelahiran.
3.	 <p><i>Gambar 3 Kue Putu Ayu</i></p>	Bentuk Geometri bangun datar persegi	Mantenan, Mauludan, Hajatan, rapat desa , gotong royong
4.	 <p><i>Gambar 4 Kue Demblong</i></p>	Bentuk Geometris bangun datar persegi	Mantenan, Mauludan, Hajatan, rapat,

No.	Nama Jajanan Tradisional	Unsur Bangun Geometri	Keterkaitan Budaya
5.	 <p><i>Gambar 5 Kue Jipang</i></p>	Bentuk geometri bangun datar persegi panjang	Mantenan, Mauludan, Hajatan, rapat,
6.	 <p><i>Gambar 6 Kue Lapis</i></p>	Bentuk geometris bangun datar persegi panjang	Rapat desa, Hajatan, mantenan

Gambar pada tabel unsur unsur geometri diatas bisa kita lihat bahwa dalam budaya lokal jajanan tradisional yang ada di sekitar kita terdapat unsur unsur etnomatematika geometri bangun datar yang dapat dijadikan media pembelajaran matematika. Hal ini membuktikan bahwa budaya lokal dan matematika memang saling keterkaitan satu sama lain.

2. Geometri

Hasratudin (2022) menyatakan bahwa geometri adalah ilmu bagian dari matematika yang membahas tentang hubungan antara titik, garis, sudut, bidang, dan bangun bangun ruang. Mursalin (2016) menyatakan bahwa

geometri merupakan salah satu pokok bahasan matematika di sekolah yang di dalamnya membahas tentang objek objek yang berhubungan dengan ruang dari berbagai dimensi. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga.

Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun konkret. Bangun geometri terbagi menjadi dua yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun ruang yaitu bangun yang mempunyai volume, contohnya adalah kubus, kerucut, tabung, bola, balok, dan lain-lain. Sedangkan bangun datar yaitu bangun geometri yang mempunyai sisi panjang dan luas, contohnya adalah segi empat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, segitiga, dan lain-lain.

Disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu di dalam sistem matematika yang di dalamnya mempelajari garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.

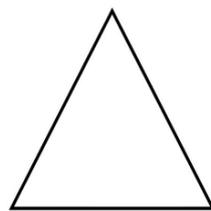
3. Geometri bangun datar

Bidang datar adalah benda atau bidang datar atau rata yang hanya memiliki dua ukuran atau dua dimensi (Amalia Dian & Wahyudi Imam,

2019:226) bidang datar ini dibatasi oleh garis lurus maupun garis lengkung yang memiliki keliling dan luas. Macam-macam bangun datar :

a. Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang terdiri dari tiga ruas garis yang dua dua bertemu ujungnya (Agus Suharjana, 2008:37). Tiap ruas garis yang membentuk segitiga disebut sisi dan pertemuan ujung ujung ruas garis disebut titik sudut. Penamaan macam-macam segitiga berdasarkan panjang garis dan sudutnya. Seperti segitiga sama kaki, dinamakan segitiga sama kaki karena dua buah sisi pada segitiga tersebut memiliki ukuran yang sama. Begitupun dengan segitiga sama sisi, dinamakan segitiga sama sisi karena semua sisinya memiliki ukuran yang sama.



Gambar 2.1. Segitiga

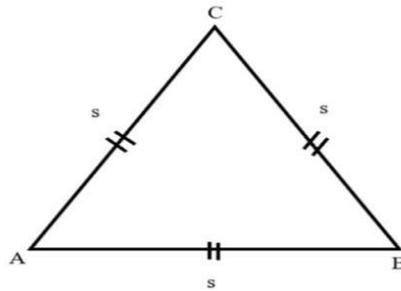
Rumus luas dan keliling segitiga yaitu:

$$\text{Luas} = \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$$

$$\text{Keliling} = PQ + QS + SP$$

Jenis-jenis segitiga:

1) Segitiga Sama Sisi

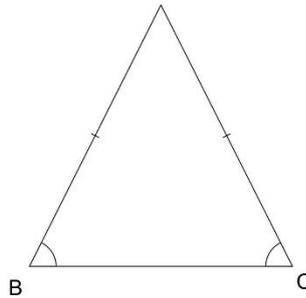


Gambar 2.2. Segitiga Sama Sisi

Sifat-sifat:

- a) Memiliki 3 sisi sama panjang.
- b) Memiliki 3 sudut yang sama besar yaitu 60° .
- c) Memiliki 3 simetri lipat.
- d) Memiliki 3 simetri putar. (120° , 240° , 360°)

2) Segitiga Sama Kaki

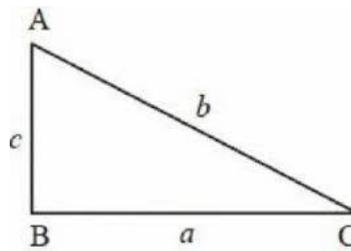


Gambar 2.3. Segitiga Sama Kaki

Sifat-sifat:

- a) 2 sisi yang berhadapan sama panjang.
- b) Memiliki 1 simetri lipat.
- c) Memiliki 1 simetri putar. (360°)

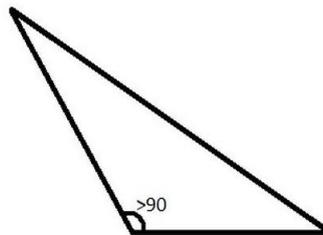
3) Segitiga Siku-Siku



Gambar 2.4. Segitiga Siku Siku

Sifat-sifat:

- a) Tidak mempunyai simetri lipat
 - b) Memiliki 1 simetri putar (360°)
 - c) Mempunyai 2 sisi yang saling tegak lurus
 - d) Mempunyai 1 sisi miring.
 - e) Salah satu sudutnya adalah sudut siku-siku yaitu 90°
- 4) Segitiga Sembarang



Gambar 2.5. Segitiga Sembarang

Sifat-sifat:

- a) Tidak memiliki simetri lipat
- b) Memiliki 1 simetri putar (360°)
- c) Memiliki 3 sisi yang panjangnya tidak sama

b. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar segi empat yang memiliki dua pasang sisi sejajar dan sama panjang, serta memiliki empat buah sudut siku-siku (Agus Suharjana, 2008). Persegi panjang memiliki banyak persamaan dengan persegi, hanya saja sisi dan dua diagonal yang dimiliki persegi panjang tidak sama.



Gambar 2.6. Persegi Panjang

Rumus menghitung luas dan keliling:

Luas persegi panjang = panjang x lebar

Keliling persegi panjang = 2 x (panjang + lebar)

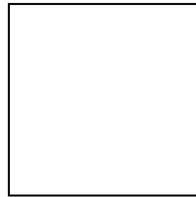
Sifat sifat:

- 1) Memiliki dua pasang sisi yang sama panjang dan sejajar
sisi sejajar adalah AB//CD dan AD//BC
- 2) Memiliki empat sudut yang sama besar dan merupakan sudut siku-siku (90°)
- 3) Memiliki dua diagonal yang sama panjang
- 4) Garis diagonalnya membagi dua sama panjang diagonal lainnya
- 5) Garis diagonalnya saling berpotongan, tetapi tegak lurus
- 6) Memiliki dua sumbu simetri
- 7) Memiliki dua simetri lipat
- 8) Memiliki dua simetri putar

9) Rumus persegi panjang

c. Persegi

Persegi adalah bangun datar segi empat yang memiliki empat sisi sejajar dan sama panjang, serta memiliki empat buah sudut siku-siku (Agus Suharjana, 2008). Persegi merupakan merupakan persegi panjang yang dua sisinya berdekatan sama panjang.



Gambar 2.7. Persegi

Rumus Luas dan Keliling:

Luas: Sisi x Sisi

Keliling: $4 \times s$

Sifat sifat:

- 1) Memiliki empat buah sisi yang sama panjang dan sejajar
sisi sama panjang
- 2) Memiliki empat sudut yang sama besar dan merupakan sudut siku-siku (90°)
- 3) Memiliki dua diagonal yang sama panjang
- 4) Garis diagonalnya membagi dua sama panjang diagonal lainnya
- 5) Garis diagonalnya saling berpotongan tegak lurus
- 6) Memiliki empat sumbu simetri
- 7) Memiliki empat simetri putar

8) Memiliki empat simetri lipat

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Hasan Muhammad et al., (2021) Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud dan tujuan pembelajaran. Hasan Muhammad et al., (2021) menegaskan kembali bahwa media pembelajaran merupakan semua alat fisik yang yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar yang hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Rusman (2015) media pendidikan atau media pembelajaran merupakan alat komunikasi dalam proses pembelajaran yang gunanya lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengertian yang sudah di paparkan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang sifatnya menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran

Ramli Muhammad (2012) mengemukakan bahwa setidaknya ada 5 macam klasifikasi media pembelajaran yang sudah dikemukakan oleh para ahli sebelumnya yaitu:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar) contohnya gambar, bagan, grafik, poster, peta dasar, kartun dan sebagainya .
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi contohnya punya ukuran panjang, lebar, dan tebal, seperti benda sebenarnya contohnya benda sebenarnya , model, peta , globe, boneka, topeng.
- 3) Media audio (media dengar), contohnya radio, CD, MP3, laboratorium bahasa dan tape recorder.
- 4) Media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti: film, LCD, OHP, slide, film stripe, overhead proyektor dan sebagainya.
- 5) Televisi dan Video Tape Recorder. Televisi merupakan alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak yang jauh. Video Tape Recorder adalah untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali suara dan gambar secara serempak.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Perolehan pengetahuan siswa akan semakin abstrak jika pembelajaran hanya disampaikan melalui kata atau verbal saja tanpa menggunakan media pembelajaran. Hasan Muhammad dkk (2021) Menyebutkan manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran membuat penyajian pesan menjadi lebih jelas dan mudah tersampaikan oleh pengajar sehingga penerimaan lebih mudah pula diperoleh oleh siswa yang berimplikasi kepada meningkatkan hasil belajar siswa .
- 2) Media pembelajaran dapat menarik fokus perhatian siswa terhadap materi ajar, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa.
- 3) Media pembelajaran bermanfaat untuk mengatasi permasalahan dalam keterbatasan indera manusia, serta ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat lebih meminimalisir keberagaman siswa dalam menerima pelajaran karena stimulus yang terdapat pada media pembelajaran akan mengaktifkan indera indera pada tubuh agar lebih optimal dalam penerimaan pembelajaran
- 5) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran , rasa ingin tahu, antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi peserta didik, pendidik dan sumber belajar terjadi secara interaktif.

d. Kedudukan Media Dalam Sistem Pembelajaran

Sistem merupakan suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berkaitan satu sama lain dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya, pembelajaran dapat dikatakan sebagai sebuah sistem dikarenakan terdapat komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya (Hasan Muhammad

et al., 2021:15). Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, media dan evaluasi. Proses kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan juga sebagai proses komunikasi, dalam tahap proses komunikasi terjadi urutan pemindahan informasi atau pesan dari berbagai sumber pesan ke penerima sebagai berikut ini:

Bagan 2.1. Kedudukan Media Dalam Sistem Pembelajaran
Kedudukan media dalam komponen pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karna metode pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran niasanya akan menentukan media apa yang diintrgasikan dan dapat diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi. Kedudukan media dalam suatu pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dan dapat mempengaruhi suatu keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

5. Teori belajar kognitif Jean Piaget (1896 – 1980)

Teori belajar kognitif Jean Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif dimulai dengan kemampuan bawaan untuk beradaptasi dengan lingkungan (Mulyadi et al., 2015:28). Jean Piaget mengungkapkan bahwa setiap individu dapat membentuk pengetahuannya secara terus menerus melalui interaksi dengan lingkungannya. Jean Piaget merupakan salah satu tokoh yang mengemukakan teori belajar kognitif. Mulyadi dkk (2015) mengemukakan ada empat tahapan belajar pada teori Jean Piaget yaitu:

- a. Tahap sensorimotor (0 - 2 tahun)

Seorang individu mulai belajar dan mengendalikan lingkungannya melalui kemampuan panca indra dan gerakannya anak dapat memahami tentang sesuatu dengan cara mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorisnya, seperti melihat dan mendengar atau melalui tindakan motorik fisik. Pada tahap ini anak memiliki dunianya berdasarkan pengamatan atau gerakan yang dilakukan oleh orang sekitarnya. Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan anak adalah untuk mendapatkan pengalaman langsung atau memanipulasi objek-objek konkrit atau disebut juga dengan pada tahap konkrit.

b. Tahap pra operasional (2-7 tahun)

Individu mulai Berpikir sebelum bertindak tetapi kemampuan berpikirnya belum sampai pada tingkat berpikir logis. Pada tahap ini anak mulai melukiskan dunianya melalui tingkah laku dan kata-kata, tetapi belum mampu melakukan operasi melalui tindakan mental yang direalisasikan melalui tindakan mental terhadap Apa yang dilakukan sebelumnya secara fisik. Pada tahap ini juga anak mulai memiliki kecakapan motorik untuk melakukan sesuatu dari apa yang dilihat dan didengar, tetapi belum mampu memahami secara mental. Pada tahap ini anak sudah tidak perlu lagi memanipulasi objek-objek konkrit lagi atau disebut juga dengan tahap semi konkret. pada tahap ini anak cukup dengan gambaran dari objek yang dimaksud.

c. Tahap oprasional konkrit (7-11 tahun)

Tahap ini anak-anak Mulai bisa berpikir secara logis tentang suatu kejadian yang berpikir secara abstrak. Pada tahap ini anak memiliki kemampuan konversi yang berarti bahwa suatu benda dapat berubah bentuk tetapi massa dan volumenya tetap. Anak juga mampu melakukan observasi menilai dan mengevaluasi. Pada tahap ini dapat dikatakan bahwa anak belum bisa menyelesaikan soal matematika yang bersifat abstrak atau dengan menggunakan bahasa simbol. Kegiatan yang dilakukan anak pada tahap ini disebut dengan tahap semi abstrak atau memanipulasi yaitu melihat tanda sebagai ganti gambar untuk mendapatkan berpikir abstrak.

d. Tahap operasional formal (11 tahun keatas)

Kemampuan individu pada tahap ini memasuki dunia "kemungkinan" dari dunia sebenarnya. Individu mampu mengajukan hipotesa, menghitung konsekuensi yang mungkin terjadi. Individu mampu memformulasikan semua kemungkinan dan menentukan kemungkinan yang terjadi berdasarkan kemampuan berpikir analitis dan logis. pada tahap ini juga individu mengalami perkembangan untuk dapat melakukan penalaran secara abstrak sehingga mereka mampu menyelesaikan soal matematika dengan menggunakan simbol individu dapat melakukan manipulasi simbol untuk menyelesaikan masalah atau soal matematika terkait aljabar, pada tahap ini disebut juga dengan tahap abstrak yaitu anak sudah mampu berpikir secara abstrak dengan

melihat lambang atau simbol atau membaca dan mendengar secara verbal tanpa kaitan dengan objek-objek yang konkret.

Piaget menyebutkan bahwa dalam pemecahan masalah terjadi proses adaptasi melalui interaksi dengan lingkungannya. Pada proses adaptasi terdapat asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi menurut Piaget, struktur kognitif merupakan skemata atau kumpulan skema skema pengetahuan. Seorang individu dapat mengingat, memahami, dan memberikan respon terhadap stimulus karena bekerjanya skemata yang berkembang melalui hasil dari interaksi dengan lingkungannya. Semakin baik skema yang dimiliki seseorang maka semakin baik pula pola penalarannya.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan salah satu alat ukur atau kegiatan yang ditujukan untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran dan juga proses pembelajaran yang telah dilakukan (Rusman, 2015). Hasil belajar siswa dapat ditandai dengan adanya perubahan pada kemampuan siswa yang dapat diamati dan di ukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Wirda (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa dapat ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku yang ditampilkan dan dapat diamati antara sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan belajar. Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui

tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.

Berdasarkan pengertian hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah hasil yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah melalui proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

a. Indikator Hasil Belajar

Wirda (2020) menyatakan definisi hasil belajar adalah mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Kognitif

Domain kognitif merupakan suatu bentuk tujuan pendidik yang berhubungan dengan aspek intelektual atau kemampuan berpikir siswa. Aspek kognitif terdiri dari 6 tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Tabel 2.2
Aspek Kognitif

Taksonomi Bloom	Indikator
Pengetahuan	✓ (C1) Dapat menjelaskan
Pemahaman	✓ (C2) Dapat menggambarkan
Penerapan	✓ (C3) Dapat memberikan contoh
Analisis	✓ (C4) Dapat menganalisis
Mengevaluasi	✓ (C5) Dapat membandingkan
Mencipta	✓ (C6) Dapat menilai

2) Afektif

Afektif berkaitan dengan aspek sikap, nilai-nilai, dan apresiasi.

Aspek afektif memiliki tingkatan yaitu; penerimaan, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan karakteristik.

3) Psikomotorik

Psikomotorik meliputi semua tingkah laku yang menggunakan syaraf dan otot badan. Ada lima tingkatan yang termasuk dalam psikomotorik yaitu: keterampilan meniru, menggunakan, ketepatan, merangkaikan, dan keterampilan naturalisasi.

Berdasarkan indikator hasil belajar yang sudah dipaparkan di atas, maka pada penelitian ini hasil belajar siswa diukur berdasarkan aspek kognitif dengan menggunakan tes yang meliputi pengetahuan(C1), pemahaman(C2), penerapan(C3), dan analisis(C4).

B. Penelitian yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, ada beberapa penelitian yang serupa yang pernah dilakukan, yaitu:

1. Skripsi Septi Indriyani 2017, dengan judul “Eksplorasi Etnomatematika Pada Aksara Lampung” Penelitian ini mengeksplor konsep-konsep matematika yang terkandung pada Aksara Lampung, baik simbol, huruf pada naskah kuno dan perhitungan masyarakat lampung. Persamaannya pada penelitian ini yaitu mengangkat subjek tentang Etnomatematika namun terdapat perbedaan pada objeknya yaitu disini mereka menggali tentang Eksplorasi Etnomatematika Pada Aksara Lampung sedangkan

penelitian yang akan dilakukan ialah pengaruh penggunaan jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar siswa di SD.

2. Jurnal Rahmawati & Muchlian, 2019 dengan judul “Eksplorasi Etnomatematika Rumah Gadang Minangkabau Sumatera Barat”. Penelitian ini merupakan penelitian eksploratif atau jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Mengkaitkan konsep matematika dengan bentuk Rumah Gadang Minangkabau. Persamaan dengan penelitian ini yaitu pada Etnomatematika yang dikaji, sedangkan perbedaannya yaitu pada materi yang diangkat yaitu Eksplorasi Pada Artefak Kerajaan Singosari sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan ialah pengaruh penggunaan jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar siswa di SD.
3. Jurnal Inda Rachmawati, 2020 dengan judul “Eksplorasi Etnomatematika Masyarakat Sidoarjo” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat cara-cara yang khusus pada masyarakat Sidoarjo dalam melakukan aktivitas matematika. Tanpa mempelajari teori tentang konsep-konsep matematika, masyarakat Sidoarjo pun telah menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-harinya menggunakan etnomatematika. Persamaannya pada penelitian ini yaitu mengangkat subjek tentang Etnomatematika namun terdapat perbedaan pada objeknya

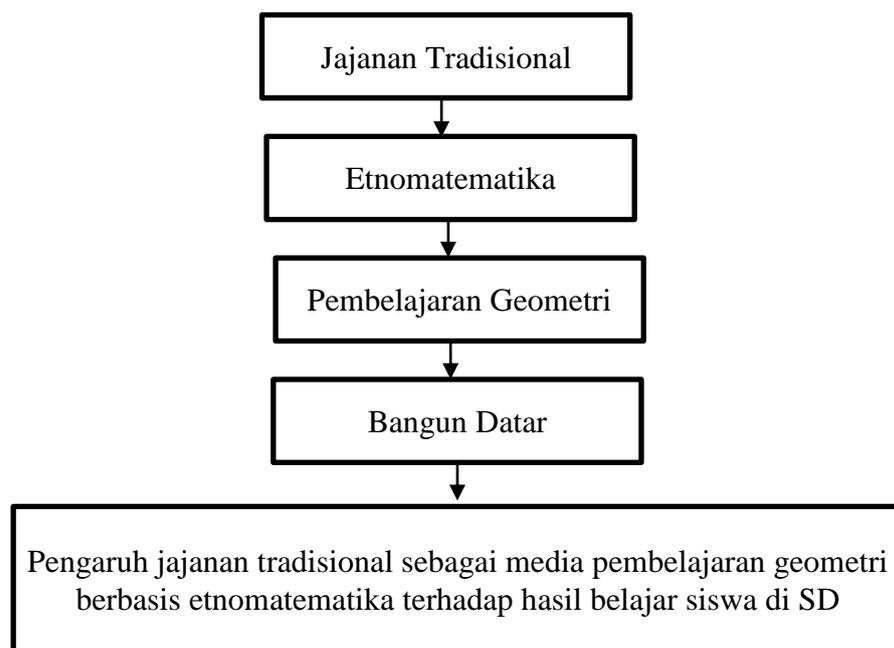
yaitu disini mereka menggali tentang Eksplorasi Etnomatematika Masyarakat Sidoarjo sedangkan penelitian yang akan dilakukan ialah pengaruh penggunaan jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar siswa di SD

4. Skripsi Dia Eka Sari, 2020 yang berjudul “ Pengaruh Antara Penerapan Etnomatematika Engklek Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Pada Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum Durian Luncuk” Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara etnomatematika engklek terhadap minat belajar matematika siswa pada madrasah tsanawiyah swasta Darul Ulum Durian luncuk. Penggunaan media pembelajaran berbasis etnomatematika berupa engklek memberi pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar. Persamaanya dalam penelitian ini adalah subjek tentang etnomatematika dan meneliti pengaruh media pembelajaran berbasis etnomatematika. Perbedaanya terdapat pada media pembelajaran yang digunakan yaitu dengan permainan engklek, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media pembelajaran jajanan tradisional.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka konsep adalah suatu uraian yang memberikan hubungan antara dua variabel yang akan di amati atau diukur melalui penelitian yang akan dilakukan. Adapun kerangka berpikir yang penulis sajikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Peneliti menggunakan jajanan tradisional yang memiliki unsur unsur geometri sebagai bahan penelitian yang akan dikaitkan

dengan pembelajaran geometri, setelah dua hal tersebut dikaitkan adakah pengaruh yang muncul ketika pembelajaran geometri menggunakan media jajanan tradisional.



Bagan 2.2. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Hipotesis (hypo = sebelum , thesis = sesudah) adalah suatu pernyataan yang pada waktu diungkapkan belum mengetahui kebenarannya, tetapi memungkinkan untuk di uji dalam kenyataan yang empiris (Gulo, 2002:43).

Hipotesis dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Berdasarkan definisi hipotesis maka hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian.

Dari uraian di atas dan melihat kerangka pikir maka diambil hipotesis awal penelitian sebagai berikut:

Hipotesis (H^0 dan H^1) dalam uraian kalimat:

- H_1 : Terdapat pengaruh penggunaan jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar siswa di SD.
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan jajanan tradisional sebagai media pembelajaran geometri berbasis etnomatematika terhadap hasil belajar siswa di SD.