

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Geometri**

##### **1. Pengertian Geometri**

Wasik (dalam Prasetya 2015) menyatakan geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga.

Suyanto (dalam Prasetya 2015) menyatakan bahwa geometri adalah suatu benda yang memiliki dasar, bentuk atau bangun datar, misalnya terdiri atas segiempat, segilima, segienam, dan lingkaran. Sedangkan bangun ruang antara lain ialah balok, kubus, prima, dan limas. Geometri bersifat abstrak, namun dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun konkret.

Saputri (2016), mengungkapkan bangun geometri terbagi menjadi dua yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun ruang yaitu bangun yang mempunyai volume, contohnya kubus, kerucut, tabung, bola balok, dll. Sedangkan bangun datar yaitu bangun yang mempunyai sisi panjang dan luas, contohnya segi empat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, dll.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa geometri adalah ilmu matematika yang mempelajari garis, ruang, dan volume, yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain.

Pembelajaran matematika geometri terbagi menjadi 2 yaitu bangun datar dan bangun ruang. Tetapi peneliti mengambil geometri bangun datar sebagai pengenalan geometri

## 2. Geometri Bangun Datar

Bangun datar adalah bangun yang hanya memiliki keliling dan luas, (Wulandari, 2017). Ada beberapa jenis bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, janjar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran. Menurut Wulandari (2017), definisinya akan dijelaskan sebagai berikut :

### 1) Segitiga

Segitiga adalah bangun geometri yang dibuat dari tiga sisi yang berupa garis lurus dan tiga sudut.

Sifat-sifatnya yaitu :

Jumlah sudut pada segitiga besarnya  $180^\circ$ .

### 2) Persegi

Persegi adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut siku-siku.

Sifat-sifatnya yaitu :

- a. Mempunyai 4 titik sudut.
- b. Mempunyai 4 sudut siku-siku  $90^\circ$ .
- c. Mempunyai 2 diagonal yang sama panjang.
- d. Mempunyai 4 simetri lipat.
- e. Mempunyai 4 simetri putar.

### 3) Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki empat buah sudut siku-siku.

Sifat-sifatnya yaitu :

- a. Sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- b. Sisi-sisi persegi panjang saling tegak lurus.
- c. Mempunyai 4 sudut siku-siku  $90^\circ$ .
- d. Mempunyai 2 diagonal yang sama panjang.
- e. Mempunyai 2 simetri lipat.
- f. Mempunyai 2 simetri putar.

## 4) Jajaran Genjang

Jajaran genjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut dihadapannya.

Sifat-sifatnya yaitu :

- a. Tidak mempunyai simetri lipat dan simetri putar.
- b. Sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang.
- c. Dua sisi lainnya tidak saling tegak lurus.
- d. Mempunyai 4 sudut, 2 sudut berpasangan dan berhadapan.
- e. Sudut yang saling berdekatan besarnya  $180^\circ$ .
- f. Mempunyai 2 diagonal yang tidak sama panjang.

## 5) Belah Ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat rusuk yang sama panjang dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut dihadapannya.

Sifat-sifatnya yaitu :

- a. Mempunyai 2 simetri lipat.
- b. Mempunyai 2 simetri putar.
- c. Mempunyai 4 titik sudut.
- d. Sudut yang berhadapan besarnya sama.
- e. Sisinya tidak tegak lurus.
- f. Mempunyai 2 diagonal yang berbeda panjangnya.

## 6) Layang-Layang

Layang-layang adalah bangun geometri berbentuk segi empat yang terbentuk dari dua segitiga sama kaki yang alasnya berhimpitan.

Sifat-sifatnya yaitu :

- a. Mempunyai 1 simetri lipat dan simetri putar.
- b. Mempunyai 4 sisi sepasang-sepasang yang sama panjang.
- c. Mempunyai 4 buah sudut.
- d. Sepasang sudut yang berhadapan sama besar.
- e. Mempunyai 2 diagonal berbeda dan tegak lurus.

## 7) Trapesium

Trapesium adalah bangun segi empat dengan sepasang sisi berhadapan sejajar.

Sifat-sifatnya yaitu :

Tiap pasang sudut yang sisinya sejajar adalah  $180^\circ$ .

## 8) Lingkaran

Lingkaran adalah kumpulan titik-titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu yang disebut pusat lingkaran.

Sifat-sifatnya yaitu :

- a. Jumlah derajat lingkaran sebesar  $360^\circ$ .
- b. Lingkaran mempunyai 1 titik pusat.

- c. Mempunyai simetri lipat dan simetri putar yang jumlahnya tidak terhingga.

### **3. Manfaat Pengenalan Geometri**

Menurut Kusni (dalam Sukadaryah 2020) mengemukakan manfaat pengenalan geometri pada anak yaitu :

- 1) Anak mampu mengenali bentuk-bentuk dasar dari geometri yaitu persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga,
- 2) Anak mampu membedakan bentuk-bentuk geometri ,
- 3) Anak mampu mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya,
- 4) Anak akan memahami makna tentang ruang bentuk, dan ukuran.

## **B. Metode Demonstrasi**

### **1. Pengertian Metode Demonstrasi**

Aqib dan Murtadlo (2016: 48) mengemukakan metode demonstrasi adalah metode pembelajaran yang digunakan pendidik dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu proses pembelajaran. Senada dengan Aqib dan Murtadlo, Winataputra (dalam Nasution 2017 : 153) mengemukakan metode demonstrasi merupakan metode mengajar yang menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan secara langsung objeknya atau caranya melakukan sesuatu untuk menunjukkan proses tertentu.

Abdul Majid (dalam Wina Nur Alam 2017) juga mengemukakan bahwa metode demonstrasi adalah salah satu metode yang cukup efektif karena membantu siswa untuk mencari jawaban sendiri berdasarkan fakta atau data yang benar. Adapun menurut Saiful Sagala dalam Wina Nur

Alam (2017) menjelaskan metode demonstrasi adalah petunjuk tentang proses terjadinya suatu peristiwa atau benda sampai pada penampilan tingkah laku yang dicontohkan agar dapat diketahui dan dipahami oleh peserta didik secara nyata.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, penulis menyimpulkan bahwa metode demonstrasi adalah metode belajar yang menyajikan materi pembelajaran dengan memperagakan suatu objek beserta prosesnya agar dapat dipahami oleh peserta didik.

## **2. Tujuan Penggunaan Metode Demonstrasi**

Aqib dan Mutadlo (2016 : 52 – 53) mengemukakan bahwa metode demonstrasi dapat dilaksanakan pada beberapa kondisi, adalah sebagai berikut :

- a. Kegiatan pembelajaran bersifat formal.
- b. Materi pelajaran berbentuk keterampilan gerak.
- c. Bermaksud menyederhanakan penyelesaian kegiatan yang panjang.
- d. Untuk menumbuhkan motivasi peserta didik.
- e. Untuk dapat mengurangi kesalahan-kesalahan jika dibandingkan dengan kegiatan hanya mendengar saja.
- f. Peserta didik akan memperoleh pengalaman-pengalaman praktik.
- g. Ingin menjelaskan tentang cara membuat sesuatu.
- h. Ingin menjelaskan tentang proses bekerjanya sesuatu
- i. Ingin menjelaskan tentang cara mengerjakan atau menggunakan sesuatu.
- j. Ingin membuktikan tentang kebenaran sesuatu.

Halimah dalam Nasution (2017 : 153) juga mengemukakan tujuan dari metode demonstrasi, adalah sebagai berikut :

- a. Melatih peserta didik tentang suatu proses atau prosedur yang dimiliki dan dikuasainya.

- b. Mengkongkritkan informasi atau penjelasan yang bersifat abstrak.
- c. Mengembangkan kemampuan pengamatan, pendengaran dan penglihatan peserta didik secara bersama-sama.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan penggunaan metode demonstrasi adalah untuk menunjukkan suatu cara mengerjakan sesuatu yang dilakukan oleh pendidik karena materi pembelajaran yang disampaikan kurang dipahami oleh peserta didik.

### **3. Cara Merencanakan Metode Demonstrasi yang Efektif**

Aqib dan Murtadlo (2016 : 53) mengemukakan cara-cara yang dapat digunakan untuk merencanakan penggunaan metode demonstrasi dalam proses pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- a. Merumuskan tujuan yang jelas.
- b. Menetapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi.
- c. Memperhitungkan waktu yang diperlukan.
- d. Menetapkan rencana penelitian.
- e. Dapat mengulang kembali proses demonstrasi.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa cara merencanakan penggunaan metode demonstrasi adalah dengan mempersiapkan cara-cara yang akan dilakukan saat menggunakan metode tersebut, seperti merumuskan tujuan yang jelas, menetapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi, memperhitungkan waktu yang diperlukan, menetapkan rencana penelitian, serta mengulang kembali proses demonstrasi jika ada yang belum dipahami.

#### 4. Langkah-langkah Penggunaan Metode Demonstrasi

Abdul Majid (2017) mengemukakan bahwa, metode demonstrasi sebagai metode penyajian tidak terlepas dari penjelasan secara lisan oleh guru, walaupun dalam proses demonstrasi dapat menyajikan bahan pelajaran secara lebih konkrit.

Adapun langkah-langkah penggunaan metode demonstrasi menurut Abdul Majid (2017), sebagai berikut :

- a. Persiapan
 

Pada tahap persiapan ada beberapa hal yang harus dilakukan diantaranya :

  - 1) Merumuskan tujuan yang harus dicapai setelah demonstrasi berakhir.
  - 2) Menyiapkan garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan dilakukan.
  - 3) Melakukan uji coba demonstrasi.
- b. Pembukaan
 

Sebelum demonstrasi dilakukan ada beberapa hal yang harus diperhatikan, diantaranya :

  - 1) Mengatur tempat duduk yang memungkinkan semua dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan.
  - 2) Mengemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.
  - 3) Mengemukakan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh siswa, seperti mencatat hal-hal yang dianggap penting.
- c. Pelaksanaan
 

Langkah-langkah pelaksanaan metode demonstrasi, sebagai berikut :

  - 1) Mulailah demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk berfikir, seperti member pertanyaan yang dapat menarik perhatian siswa.
  - 2) Ciptakan suasana yang menyejukkan.
- d. Langkah akhir
 

Apabila demonstrasi telah selesai dilakukan proses pembelajaran yang diakhiri dengan :

  - 1) Memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran.
  - 2) Melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi untuk perbaikan selanjutnya.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah penggunaan metode demonstrasi adalah dengan melakukan persiapan, pembukaan, pelaksanaan, dan langkah akhir seperti memberikan tugas-tugas tertentu.

## **5. Kelebihan dan Kelemahan Metode Demonstrasi**

Metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik merupakan cara yang digunakan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menggunakan metode pembelajaran akan menemukan kelebihan dan kelemahan. Halimah (dalam Nasution 2017 : 154) menyatakan kelebihan dan kelemahan metode demonstrasi.

Kelebihan penggunaan metode demonstrasi antara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Menjadikan bahan pelajaran menjadi jelas dan konkrit.
- 2) Memudahkan peserta didik memahami pelajaran dengan cara melihat langsung prosedur informasi bahan ajar.
- 3) Dapat mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik.
- 4) Peserta didik dibiasakan untuk bekerja secara sistematis.
- 5) Peserta didik dapat mengamati sesuatu secara proses.
- 6) Dapat merangsang dan memotivasi peserta didik.
- 7) Dapat menyajikan bahan ajar yang tidak disajikan dengan metode lainnya.

Kelemahan penggunaan metode demonstrasi anatara lain adalah sebagai berikut :

- 1) Dapat menimbulkan berpikir konkrit saja.
- 2) Bila jumlah peserta didik banyak efektivitas demonstrasi sulit dicapai.
- 3) Bergantung pada alat bantu.
- 4) Memerlukan keahlian dan keterampilan pendidik secara lebih khusus.
- 5) Adanya keterbatasan sumber belajar.



- 6) Memerlukan waktu yang lebih banyak.
- 7) Memerlukan proses persiapan pembelajaran yang cukup matang.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan kelebihan metode demonstrasi adalah peserta didik melihat bahan pelajaran secara langsung sehingga termotivasi. Serta peserta didik dapat berpartisipasi langsung dalam metode demonstrasi ini. Adapun kekurangan metode demonstrasi adalah tidak efektif jika peserta didiknya banyak, memerlukan keahlian khusus, serta apabila metode demonstrasi tidak disiapkan secara matang maka menimbulkan peserta didik sulit memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik.

## **C. Permainan Tradisional**

### **1. Pengertian Permainan Tradisional**

Menurut Bishop & Curties (dalam Winarti 2017 : 6) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya yang mengandung nilai baik dan positif, serta diinginkan.

Menurut Akbari *et.al* (dalam Winarti 2017 : 6) permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai sejarah di daerah atau budaya tertentu yang merupakan hasil dari industrialisasi. Definisi lain dikemukakan oleh Parlebas (dalam Winarti 2017 : 6), permainan tradisional merupakan hasil kreatif dari budaya dan sejarah yang mempunyai unsur kesenangan namun merefleksikan nilai-nilai social yang mendalam sehingga anak akan belajar berkomunikasi dengan

lingkungannya. Adapun menurut Hanief (2015) permainan tradisional merupakan sesuatu kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur yang dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus bangsa.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan dari generasi ke generasi yang merupakan kekayaan budaya dan mempunyai sejarah didaerah tertentu.

## **2. Klasifikasi Permainan Tradisional**

Klasifikasi dan pengelompokkan permainan tradisional sangat beragam. Lavega (dalam Winarti 2017 : membagi permainan tradisional menjadi 4 kategori. Klasifikasinya adalah sebagai berikut :

- a. Permainan psikomotor yaitu permainan yang memerlukan gerakan untuk memainkannya (yoyo, lompat-lompatan, engklek, dan layang-layang).
- b. Permainan kerjasama yaitu permainan yang membutuhkan kerjasama antara pemain satu dengan pemain lainnya (permainan lingkaran, lompat tali, dan menari bersama).
- c. Permainan yang mempunyai lawan yaitu permainan yang membutuhkan seorang pemain lawan untuk bermain (sepak bola, balap karung, dan ponco).
- d. Permainan kerjasama-perlawanan yaitu permainan yang membutuhkan kerjasama untuk bermain dengan lawan (kasti, bentengan, dan gobag sodor).

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan klasifikasi permainan tradisional terdiri dari permainan psikomotor, permainan kerjasama, permainan yang mempunyai lawan, dan permainan kerjasama - perlawanan.

## **D. Permainan Tradisional Engklek**

### **1. Pengertian Permainan Tradisional Engklek**

Munawaroh (2017) menjelaskan bahwa permainan tradisional engklek merupakan jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan-peraturan yang harus dipenuhi oleh pemain berkaitan dengan pelaksanaannya. Permainan engklek dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan kedisiplinan.

Fitriyah (2018) mengemukakan permainan tradisional engklek merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak dengan cara melompati satu kotak ke kotak lain menggunakan satu kaki.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional engklek adalah permainan anak-anak jaman dahulu yang dimainkan dengan satu kaki dan melompat-lompat di dalam bentuk-bentuk geometri.

### **2. Macam-Macam Bentuk Permainan Engklek**

Winarti (2017 : 76 - 96), mengemukakan macam-macam bentuk permainan tradisional engklek antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Engklek bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan.
- b. Engklek bentuk gunung-gunungan.
- c. Engklek bentuk palang merah.
- d. Engklek bentuk sorok.
- e. Engklek bentuk sorok (variasi lain).
- f. Engklek bullet paying.
- g. Engklek bentuk orang-orangan.
- h. Engklek bentuk pa'a.
- i. Engklek bentuk baling-baling.
- j. Engklek bentuk tv.

k. Engklek bentuk menara.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan macam-macam permainan tradisional engklek yaitu engklek bentuk kupingan, engklek bentuk gunungan, engklek bentuk palang merah, engklek bentuk sorok, engklek bentuk bullet paying, engklek bentuk orangan, engklek bentuk pa'a, engklek bentuk baling-baling, engklek bentuk tv, dan engklek bentuk menara. Engklek yang digunakan oleh peneliti adalah engklek bentuk kupingan.

### **3. Prosedur Permainan Tradisional Engklek Bentuk Kupingan**

Winarti (2017 : 76), mengemukakan langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam permainan tradisional engklek bentuk kupingan, meliputi :

- a. Pemain memulai start dengan melempar gacu kearah kotak yang pertama.
- b. Pemain melakukan engklek biasa pada kotak kedua melalui kotak 1 karena terdapat gacu, diteruskan engklek biasa pada kotak 3-6.
- c. Pada kotak kupingan 8 pemain melakukan brek (diam di tempat sejanak). Setelah brek pemain harus melakukan engklek biasa lagi, kembali pada kotak 3 dan 2.
- d. Pada kotak 2 pemain harus mengambil gacu dengan posisi engklek biasa setelah itu dengan posisi membungkukkan badan pemain mengambil gacu pada kotak no 1.
- e. Setelah itu pemain harus meloncati kotak no 1 sambil membawa gacu tadi, sehingga pemain berada di luar kotak permainan.
- f. Permainan dilanjutkan dengan melempar gacu pada kotak no ke 2, pemain memulai engklek biasa dari kotak 1 dan melewati kotak 2 (langsung engklek no 3) dan meneruskan permainan sama seperti langkah sebelumnya.
- g. Setelah itu para pemain terus melakukan permainan tersebut hingga gacu telah melewati 1 putaran penuh atau telah menempuh langkah yang sama untuk tiap kotak maupun kupingannya.

- h. Setelah pemain melewati permainan 1 putaran penuh, pemain diberi hak memperoleh, mencari atau meilih omah (rumah) yang diinginkan. Caranya pemain berdiri di garis start dan melempar gacu dengan cara membalikkan badan dan melempar gacu ke arah belakang. Tempat gacu tersebut jatuh adalah omah (rumah) pemain, dengan syarat sesuai aturan permainan.
- i. Pemenang permainan ini adalah orang yang berhasil mencari omah terbanyak. Dan yang kalah adalah pemain yang tidak mampu mendapatkan omah (rumah) yang lebih banyak dari lawannya.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam permainan tradisional engklek yang penulis terapkan menurut penelitian (2017 : 76), yaitu: 1) Pemain memulai start dengan melempar gacu ke arah kotak yang pertama, 2) Pemain melakukan engklek biasa pada kotak kedua melalui kotak 1 karena terdapat gacu, 3) Pada kotak kupingan 8 pemain melakukan brek (diam di tempat sejanak). Setelah brek pemain harus melakukan engklek biasa lagi, 4) Pada kotak 2 pemain harus mengambil gacu dengan posisi engklek biasa setelah itu dengan posisi membungkukkan badan, 5) Setelah itu pemain harus meloncati kotak no 1 sambil membawa gacu tadi, 6) Permainan dilanjutkan dengan melempar gacu pada kotak no ke 2, pemain memulai engklek biasa dari kotak 1 dan melewati kotak 2 (langsung engklek no 3), 7) Setelah itu para pemain terus melakukan permainan tersebut hingga gacu telah melewati 1 putaran penuh, 8) Setelah pemain melewati permainan 1 putaran penuh, pemain diberi hak memperoleh, mencari atau meilih omah (rumah) yang diinginkan, 9) Pemenang permainan ini adalah orang yang berhasil mencari omah terbanyak.

#### **4. Manfaat Permainan Engklek**

Winarti (2017 : 98 - 99), mengemukakan manfaat dari permainan engklek, meliputi:

- f. Melatih perkembangan motorik.
- g. Meningkatkan kemampuan kognitif.
- h. Meningkatkan perkembangan sosial.
- i. Meningkatkan perkembangan kepribadian.
- j. Memupuk perkembangan emosi.

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat dari permainan engklek adalah melatih perkembangan motorik anak, meningkatkan kemampuan kognitif anak, meningkatkan perkembangan sosial, meningkatkan perkembangan kepribadian, serta memupuk perkembangan emosi.

#### **E. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan atau pembandingan dalam melakukan penelitian. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan.

1. Rosidah, S.A. (2016) dengan judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok B di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B melalui metode demonstrasi permainan engklek, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 52, siklus I 64,1 dan pada siklus II

meningkat menjadi 80. Hal tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siklus I ke siklus II sebesar 15,9. Selanjutnya juga dapat dilihat dari nilai ketuntasan anak siklus I sebesar 50% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis, yaitu sama-sama menerapkan metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk mengenal bentuk geometri.

2. Ririn Fitri Sukadariyah, A.F. (2020) dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kemampuan Geometri Anak”. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan mengenai permainan tradisional engklek terhadap kemampuan geometri anak dengan dua kelompok yang terdistribusi normal ( $0,487 > 0,05$ ) dan dari uji homogenitas didapat kedua kelompok bersifat homogen ( $0,252 > 0,05$ ). Hasil dari uji-t ( $0,000 < 0,05$ ) menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam kemampuan geometri anak melalui kegiatan permainan tradisional engklek. Kesamaan penelitian ini adalah penerapan permainan tradisional engklek pada peserta didik, namun terdapat perbedaan pada penelitian ini dimana subjek yaitu kelompok B di TK Pembangunan Swasembada Anyar. Sedangkan penelitian ini akan memfokuskan pada subjek peserta didik kelas II objek penelitian SD Negeri 1 Mataram.

## **F. Kerangka Pikir**

### **1. Kerangka Pikir**

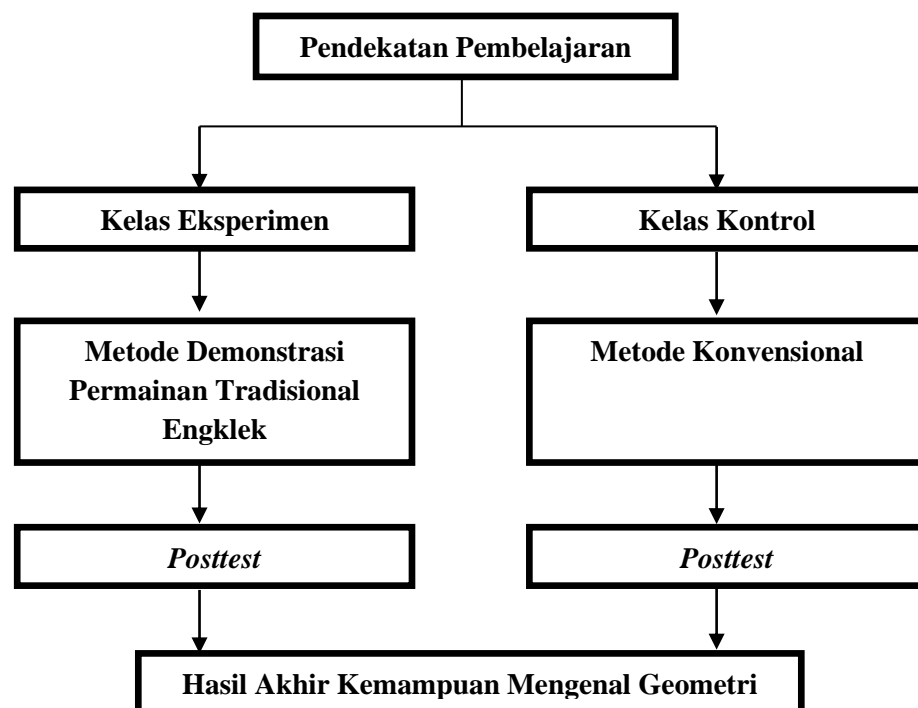
Kerangka pikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2016 : 91) bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Kegiatan awal penelitian ini ialah dengan melakukan observasi. Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan kemampuan mengenal geometri peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo. Hasil observasi tersebut adalah kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan kemampuan mengenal geometri peserta didik kelas II pada mata pelajaran matematika SD Negeri 1 Mataram Kecamatan Gadingrejo yang diperoleh dari data dokumen nilai mid semester genap. Hasil observasi ini digunakan untuk dijadikan acuan dalam menentukan kelas eksperimen (kelompok yang diberikan perlakuan) dan kelas kontrol (kelompok yang tidak mendapat perlakuan) serta menentukan metode pembelajaran yang digunakan pada kelas eksperimen.

Pada penelitian eksperimen ini, penelitian dilaksanakan dengan memberikan perlakuan penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan penerapan metode demonstrasi permainan tradisional



engklek. Kemudian setelah itu pendidik memberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas yang diberi penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek dan kelas yang beri metode konvensional untuk melihat hasil akhir kemampuan mengenal geometri.berdasarkan uraian diatas, maka kerangka konsep dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1. Kerangka Konsep Penelitian

### G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian setelah landasan teori dan kerangka pikir. Hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

$H_1$ : Terdapat kemampuan mengenal bangun geometri datar melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek.

$H_0$ : Tidak terdapat kemampuan mengenal bangun geometri datar melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek.