

**PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA
MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA MATERI
PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR METAFORA MATEMATIS SISWA KELAS III SDN
SAYABULU**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

SHAFIRA RAMADHANI

1900879

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SERANG

2023

Shafira Ramadhani, 2023

*PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA
MATERI PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR METAFORA MATEMATIS SISWA
KELAS III SDN SAYABULU*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA
MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA MATERI
PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
BERPIKIR METAFORA MATEMATIS SISWA KELAS III SDN
SAYABULU**

Oleh

SHAFIRA RAMADHANI

1900879

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar

© Shafira Ramadhani

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

Shafira Ramadhani, 2023

*PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA
MATERI PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR METAFORA MATEMATIS SISWA
KELAS III SDN SAYABULU*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Shafira Ramadhani
NIM : 1900879
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi :
“Pengaruh Pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui Permainan Congklak pada Materi Perkalian untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Metafora Matematis Siswa Kelas III SDN Sayabulu”

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Andika Arisetyawan, M.Si. tanda tangan
NIP. 198103272005011004

Penguji II : Dr. Sri Wuryastuti, M.Pd. tanda tangan
NIP. 195806141986032002

Penguji III : Firman Robiansyah, M.Pd. tanda tangan
NIP. 198009102005011003

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 20 Maret 2023

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA MATERI PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR METAFORA MATEMATIS SISWA KELAS III SDN SAYABULU

Shafira Ramadhani

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Daerah Serang
Universitas Pendidikan Indonesia

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena *gadget* yang dipilih sebagai permainan bagi anak-anak, karena orang tua mudah mengawasi anak-anak ketika bermain. Orang tua lebih praktis dan merasa aman dari pada anak bermain di luar bersama temannya. Namun sayangnya, hal ini semakin menjauhkan anak-anak dari keberagaman budaya dan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir metafora matematis siswa yang menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak lebih baik dari pada siswa yang menggunakan pembelajaran dengan metode ekspositori dan bagaimana sikap siswa yang menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berpikir metafora matematis. Penelitian ini menggunakan desain *quasi eksperimental* dengan bentuk *The nonequivalent tes awal-tes akhir control group design*. Tempat penelitian dilakukan di SDN Sayabulu yang terletak di Jl. Sayabulu Kota Serang Provinsi Banten dengan waktu penelitian pada bulan Januari 2023. Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak memiliki kenaikan rata-rata lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode ekspositori. Nilai rata-rata tes awal untuk kelas eksperimen yaitu 45,75 dan untuk kelas kontrol yaitu 36,25. Sedangkan nilai rata-rata tes akhir untuk kelas eksperimen yaitu 81,75 dan untuk kelas kontrol yaitu 68,25. Sikap siswa setelah menggunakan pembelajaran Etnomatematika Sunda melalui permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan berpikir metafora matematis berada dalam kategori Cukup (Positif).

Kata kunci : Berpikir metafora, etnomatematika Sunda

Shafira Ramadhani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN CONGKLAK PADA MATERI PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR METAFORA MATEMATIS SISWA KELAS III SDN SAYABULU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF SUNDANESE ETHNOMATHEMATICS LEARNING THROUGH CONGLAK GAMES ON MULTIPLE MATERIALS TO IMPROVE MATHEMATICAL METAPHOR THINKING ABILITY IN CLASS III STUDENTS OF SAYABULU SDN

Shafira Ramadhani

Elementary School Teacher Education Program Serang Regional Campus
Indonesian Education University

This research is motivated by the phenomenon of gadgets being chosen as a game for children, because parents can easily supervise their children while playing. Parents are more practical and feel safe than children playing outside with their friends. But unfortunately, this further distances children from the diversity of cultures and traditional games in Indonesia. This study aims to find out whether students' mathematical metaphorical thinking skills using Sundanese ethnomathematics learning through the congklak game are better than students using expository learning methods and how are the attitudes of students using Sundanese ethnomathematics learning through the congklak game in improving their ability to think mathematically metaphorically. This study used a quasi-experimental design with the nonequivalent pre-test-post-test control group design. The location of the research was at Sayabulu elementary school which is located on Jl. Sayabulu, City of Serang, Banten Province, with a research time in January 2023. The results showed that students who studied using Sundanese ethnomathematics learning through the congklak game had a higher average increase than students who studied using the expository method. The average value of the initial test for the experimental class is 45.75 and for the control class is 36.25. While the average value of the final test for the experimental class is 81.75 and for the control class is 68.25. Students' attitudes after using Sundanese ethnomathematics learning through the congklak game in improving the ability to think mathematical metaphors are in the Enough (Positive) category.

Keywords : Metaphorical Thinking Skills, Sundanese Ethnomathematics

Shafira Ramadhani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA SUNDA MELALUI PERMAINAN CONGLAK PADA MATERI PERKALIAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR METAFORA MATEMATIS SISWA KELAS III SDN SAYABULU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HAK CIPTA	
HALAMAN PENGESAHAN	
ABSTRAK	
ABSTRACT	
DAFTAR ISI	
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Pembelajaran Etnomatematika Sunda di Sekolah Dasar.....	9
2. Permainan Tradisional Berbasis Etnomatematika Sunda.....	18
3. Kemampuan Berpikir Metafora.....	24
4. Hakikat Media Pembelajaran	25
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. Populasi dan Sampel	34
C. Variabel Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36

E. Instrumen Penelitian.....	38
F. Teknik Analisis Data	60
G. Prosedur Penelitian.....	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Penelitian.....	68
1. Hasil Tes Awal dan Tes Akhir Siswa.....	68
2. Hasil Angket Sikap Siswa dalam Pembelajaran Matematika	69
3. Hasil LKS Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	71
4. Hasil Uji Prasyarat Sampel.....	71
5. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data.....	75
6. Analisis Data Hasil Observasi	78
B. Pembahasan	80
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	87
A. Simpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Darmawan, & Permasih. (2011). *Kurikulum & Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Herlanti, Y. (2014). *Buku Saku Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Kurniati, E. (2017). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Muzdalipah, I., & Yulianto, E. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD Berbasis Aktivitas Budaya dan Permainan Tradisional Masyarakat Kampung Naga. *Jurnal Siliwangi*, 1(1), 63–74. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jspendidikan/article/view/18/20>
- Nugraha, E., & Suryadi, D. (2016). Peningkatan Kemampuan Berfikir Matematis Siswa SD Kelas III Melalui Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Permainan Tradisional. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(1). <https://doi.org/10.17509/eh.v7i1.2794>
- Rahman, Z. A., & Rizkyanti, T. (2016). Kemampuan berpikir matematis siswa pada pembelajaran metode discovery learning dan metode ekspositori. *Gammath*, 1(1), 1–9.
- Ramdhani, S., & Sugiarni, R. (2018). Meningkatkan kemampuan Metafora Menggunakan Strategi React Berbantuan Bahan Ajar Aljabar. *Jurnal Analisa*, 4(1), 166–171. <https://doi.org/10.15575/ja.v4i1.2485>
- Rudyanto, H. E. (2019). Etnomatematika Budaya Jawa : Inovasi Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 3(2), 25–32.

<https://doi.org/10.21067/jbpd.v3i2.3348>

- Sanaky, & Hujair. (2013). : *Media Pembelajaran Interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53. https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5
- Sarwoedi, Marinka, D. O., Febriani, P., & Wirne, I. N. (2018). Efektifitas etnomatematika dalam meningkatkan kemampuan pemahaman matematika siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 03(02), 171–176. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/7521>
- Supriadi. (2014). *Mengembangkan Kemampuan dan Disposisi Pemodelan serta Berpikir Kreatif Matematik Mahasiswa PGSD melalui Pembelajaran Kontekstual berbasis etnomatematika*.
- Supriadi. (2018). *Cara mengajar matematika untuk PGSD 1*. PGSD UPI Kampus Serang.
- Supriadi. (2020). Pre-service elementary teachers: analysis of the disposition of mathematical modeling in ethno mathematics learning. *Elementary Education Online - Ilkogretim Online*, 3, 1407–1421. <http://ilkogretim-online.org.tr>
- Tama, S. Y., Ismail, S., Oroh, F. A., & Kaluku, A. (2019). Analisis Kemampuan Berpikir Metafora Pada Pokok Bahasan Barisan Dan Deret. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 7(2), 45–50.

<https://doi.org/10.34312/euler.v7i2.10339>

Winiarsih, I., Rahman Hakim, A., & Indah Sari, N. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dalam Me-nylesaikan Soal Matriks Ditinjau dari Gaya Belajar. *JPT - Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 139–146.

Wulansari, B. Y. (2017). Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INDRIA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal)*, 2(1), 1–11.
<https://doi.org/10.24269/jin.v2n1.2017.pp1-11>