

## **Efektifitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Sambat” Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 2 Keker**

**Wira Hardiyansyah<sup>1\*</sup>, Muhammad Turmuzi<sup>1</sup>, Iva Nurmawanti<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, NTB, Indonesia

\*Corresponding Author: [wirahardiansyah07@gmail.com](mailto:wirahardiansyah07@gmail.com)

### **Article History**

Received: December 17<sup>th</sup>, 2023

Revised: January 21<sup>th</sup>, 2023

Accepted: February 18<sup>th</sup>, 2024

**Abstract:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran etnomatematika “permainan sambat” terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 2 Keker. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen desain eksperimen yang digunakan adalah quasi exsperimental design dengan bentuk nonequivalent control group design. Hasil analisis data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan pembelajaran etnomatematika “permainan sambat” mengalami perubahan, hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pre-test sebesar 48.69 dan nilai rata-rata post-test sebesar 81.52, sedangkan nilai rata-rata pre-test pada kelas kontrol sebesar 48.91 dan nilai rata-rata post-test sebesar 74.14. uji akhir dengan menggunakan uji N-Gain dengan SPSS 25 diperoleh hasil N-Gain score adalah 65,29 yang mtermasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian model pembelajaran etnomatematika “permainan sambat” terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Keywords:** Efektifitas, Pembelajaran *Etnomatematika Permainan Sambat*, Hasil Belajar.

## **PENDAHULUAN**

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan yang sangat penting bagi pendidikan. Dengan matematika dapat mengembangkan penalaran logis, rasional dan kritis serta memberikan keterampilan kepada siswa sehingga mampu mengaplikasikan matematika dalam memecahkan berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pentingnya matematika dalam proses pembelajaran maka guru dituntut untuk mampu menyelesaikan, memilih dan memadukan bahan ajar yang efektif dan efisien dalam setiap pembelajaran. Menurut Abidin (2014) dijelaskan bahwa teknik pembelajaran merupakan cara yang secara langsung diterapkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswanya selama proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas, yang mencakup aktivitas kelas, tugas dan pengujian dalam konteks krikulum 2013 guru memegang peran yang penting dalam proses belajar mengajar dengan memilih model pembelajaran yang dapat mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa melalui pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Hasil Belajar dalam kurikulum 2013 mencakup seluruh aspek kopetensi mulai dari pengetahuan, pemahaman, kemampuan, nilai, sikap dan minat yang bersifat formatif dan hasilnya segera diikuti dengan pembelajaran remedial untuk memastikan penguasaan kompetensi pada tingkat memuaskan. Fitriani, dkk., (2022). Kurikulum memberikan suatu rentang kompetensi dan hasil belajar siswa yang bermanfaat bagi guru untuk menentukan apa yang harus dipelajari oleh siswa, bagaimana seharusnya mereka dievaluasi, dan bagaimana pembelajaran disusun. Menurut Lestari (2013: 118) hasil belajar matematika adalah pola-pola perubahan tingkah laku seseorang yang meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik setelah menempuh kegiatan belajar mengajar matematika yang tingkat kualitasnya sangat ditentukan oleh faktor yang ada dalam diri siswa dan lingkungan sosial yang mempengaruhinya. Berdasarkan observasi pada tanggal 28 Maret 2023 yang berlokasi di SDN 2 Keker ditemukan fakta bahwa sebagian siswa kelas I yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas IA 23 siswa dan kelas IB 23 siwa yang memiliki hasil belajar dibawah rata-rata. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang belum mencapai nilai KKM pada mata pelajaran matematika pada materi

operasi hitung campuran sebanyak 12 siswa dari 46 siswa. SDN 2 Kekerri menggunakan KKM 75 pada mata pelajaran matematika dan di kelas I mendapat rata-rata nilai yaitu 60. Pada kelas tersebut juga ditemukan bahwa hasil belajar siswa kurang dalam hal ini pada materi operasi hitung campuran (penjumlahan tanpa menyimpan dan pengurangan tanpa meminjam), siswa masih menyelesaikan soal berhitung masih menggunakan cara memvisualkan angka-angka yang akan dihitung terlebih dahulu menggunakan jari tangan.

Menurut Oktaria (2016), alternatif yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan siswa dapat berperan aktif adalah diciptakannya suatu bahan ajar maupun media pembelajaran. Salah satunya dengan penerapan pembelajaran etnomatematika “permainan smpat”. Hal ini karena etnomatematika menjadi salah satu alternatif dalam menjembatani pemahaman siswa terkait konsep matematika melalui pembelajaran dengan budaya dan keseharian dalam lingkungan sekitar. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, istilah etnomatematika dapat juga disamakan dengan permainan tradisional yang di dalamnya terdapat konsep matematika. Menurut Silaban & Mauliadi (2019) melalui permainan tradisional yang dikaitkan dengan matematika (etnomatematika) merupakan salah satu solusi yang secara tidak langsung dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak untuk memahami konsep matematika. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas kebudayaan yang tidak hanya menyenangkan, akan tetapi juga memberikan edukasi dalam melatih kecakapan berpikir dan berhitung (Dharmamulya, 2008; Winahyu, 2020). Permainan tradisional sangat bagus sebagai bahan ajar atau media pembelajaran, terutama bagi siswa yang masih memahami matematika secara kongkrit. Oleh karena itu, etnomatematika dalam permainan tradisional dapat menjadi perantara untuk mentransformasikan cara berpikir realistik ke dalam konsep abstrak. Dari beberapa hasil penelitian dapat diketahui bahwa etnomatematika ini dapat menjadi alternatif untuk menjadikan pembelajaran matematika menjadi lebih baik. Salah satunya hasil penelitian dari Mulyasari, Abdussakir & Rosikhoh (2021) efektivitas pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” terhadap pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. Menjelaskan bahwa Pembelajaran

etnomatematika menggunakan “permainan engklek” pada kelas III SDN 4 Sepanjang Glenmore efektif meningkatkan pemahaman konsep geometri pada siswa. Dari penjelasan di atas, bahwa pentingnya pengadaan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan judul “Efektifitas Pembelajaran Etnomatematika “Permainan Smpat” Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 2 Kekerri”.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019:16) metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2019) penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independent (treatment/perlakuan) terhadap variabel dependent (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen*. Adapun jenis desain *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Nonequivalent Control Group Desain* yang dimana dalam desain ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak dipilih secara random serta dilakukannya *pre-test* dan *post-test* pada masing-masing kelas.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini Menurut Sugiyono (2019:126) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN 2 Kekerri yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 46 siswa dan Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2019) Sampling jenuh menggunakan teknik pengambilan sampel apabila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi sampel pada penelitian sebanyak 46 siswa, 23 siswa dari kelas IIA dan 23 dari kelas IIB di SDN 2 Kekerri. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai

cara. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik tes. Tes adalah susunan beberapa pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh siswa. Bentuk soal tes dalam penelitian ini berbentuk soal essay yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi mengenai operasi hiting penjumlahan dan pengurangan. Instrumen tes ini digunakan untuk *pre-test* dan *post-test* dengan karakteristik setiap soal pada masing-masing tes identik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

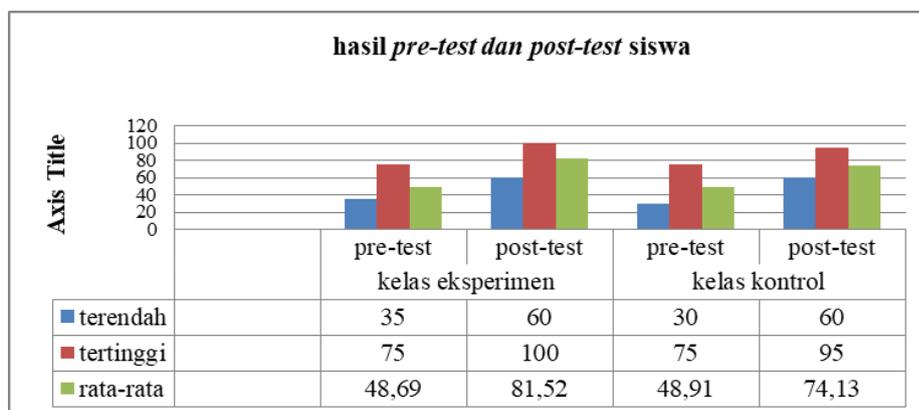
### Hasil *pre-test*

Diperoleh kelas eksperimen sebesar 48.69 sedangkan rata-rata *pre-test* kelas kontrol

sebesar 48.91. Nilai tertinggi kelas eksperimen adalah 75 dan nilai terendah 45, sedangkan nilai tertinggi kelas kontrol adalah 75 dan nilai terendah 30.

### Hasil *post-test*

Hasil nilai rata-rata hasil *post-test* kelas eksperimen sebesar 81.52, sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 74.13 Selain itu nilai tertinggi untuk kelas eksperimen adalah 100 dan nilai terendah 60, sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi adalah 95 dan nilai terendah 60. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *post-test* lebih rendah dibandingkan dengan hasil *post-test* kelas eksperimen. Perbandingan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa

Dari data di atas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa memperoleh nilai *pre-test* tertinggi 75 dan terendah 35 dengan nilai rata-rata 48.69. Sedangkan nilai *post-test* pada kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 100 dan terendah 60 dengan nilai rata-rata 81,52. Selanjutnya kelas kontrol yang berjumlah 23 siswa memperoleh nilai *pre-test* tertinggi 75 dan terendah 30 dengan nilai rata-rata 48,91. Sedangkan nilai *post-test* memperoleh nilai tertinggi 95 dan terendah 60 dengan nilai rata-rata 74,13. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika (*post-test*) siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar matematika (*post-test*) kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Demikian pula dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi setelah diberikan

perlakuan dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dapat diketahui lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan observasi untuk menilai ketercapaian sintaks pembelajaran *etnomatematika* saat guru melakukan pembelajaran di kelas eksperimen. Lembar keterlaksanaan pembelajaran ini dicentang dalam satu kali pertemuan. Adapun data keterlaksanaan pembelajaran pada satu kali pertemuan dapat diketahui bahwa pada pertemuan pertama di kelas eksperimen dengan jumlah 15 aspek yang diamati, dari jumlah tersebut jumlah yang terlaksana 14 dan yang tidak terlaksana 1 yaitu: Siswa menjawab pertanyaan di depan kelas yang dikaitkan dengan permainan *Sambat*, sehingga memiliki presentase 93. Hal ini menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama proses pembelajaran

terlaksana dengan baik. Hasil keterlaksanaan langkah-langkah atau sintaks pembelajaran *etnomatematika* permainan *sambat*.

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji data yang akan dianalisis apakah sebaran datanya berdistribusi normal. Dalam penelitian

ini digunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk mendeteksi sebaran kenormalan distribusi data. Normalitas data dapat dilihat dengan cara membandingkan nilai Sig pada hasil statistik. Hasil dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Sig pada hasil statistik bernilai lebih besar dari nilai signifikansi 0,05. Berikut hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality		
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.
hasil belajar	pre-test eksperimen	,160	23	,134
matematika	post-test eksperimen	,145	23	,200*
	pre-test control	,118	23	,200*
	post-test control	,158	23	,141

Berdasarkan Tabel 1 perhitungan uji normalitas data menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 dapat diketahui untuk kelas eksperimen bahwa nilai signifikan data sebesar 0,134 untuk pre-test dan 0,200 untuk post-test sedangkan nilai signifikan kelas kontrol sebesar 0,200 untuk pre-test dan 0,141 untuk post-test Apabila dibandingkan dengan taraf signifikan 0,05. Nilai signifikan uji normalitas keduanya baik kelas eksperimen maupun kontrol lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian tersebut berdistribusi normal.

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji analisis varians (uji F) dengan bantuan SPSS 25. Adapun uji hipotesis dapat dilakukan jika data dikatakan homogen, karena uji homogenitas merupakan salah syarat untuk melanjutkan pengujian hipotesis, berikut hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene Statistic dengan bantuan aplikasi SPSS 25 yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 2. hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar matematika	Based on Mean	1,321	1	44	,257
	Based on Median	1,054	1	44	,310
	Based on Median and with adjusted df	1,054	1	40,221	,311
	Based on trimmed mean	1,266	1	44	,267

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa variabel hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai yang signifikansi 0,257 dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai sig 0,257 > 0,05 artinya data hasil belajar berdasarkan variabel kelas eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varians yang sama atau homogen, maka dalam hal ini uji hipotesis dapat dilakukan.

### Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh strategi pembelajaran *etnomatematika* permainan *sambat* terhadap hasil belajar matematika siswa. Adapun kriteria pengujian yaitu jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (terdapat keefektifan model pembelajaran *etnomatematika* permainan *sambat* terhadap hasil belajar matematika siswa), apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak (tidak terdapat keefektifan model pembelajaran *etnomatematika*

permainan *sambat* terhadap hasil belajar matematika siswa). Hasil analisis uji-t dari *post-test* hasil belajar matematika siswa disajikan dalam Tabel 3 berikut:

Tabel 3. hasil uji Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar matematika	Equal variances assumed	1,321	,257	2,350	44	,023	7,39130	3,14484	1,05330	13,72931
	Equal variances not assumed			2,350	41,458	,024	7,39130	3,14484	1,04230	13,74031

Pada Tabel 3 di diatas, dapat dilihat  $t_{hitung}$  sebesar 2,350 dan diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,02, kemudian nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  diperoleh tabel sebesar 2,015. Apabila nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$  dibandingkan, diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan nilai sebesar  $2,350 > 2,015$  sedangkan nilai sig data ( $0,02 < 0,05$ ). Menurut Hartatik, dkk (2023) hipotesis nol ( $H_0$ ) adalah asumsi bahwa tidak ada perbedaan antara situasi, sedangkan hipotesis alternaif ( $H_a$ ) merupakan kesimpulan awal tentang keterkaitan anatar variable yang diteliti dengan gagasan yang berkaitan dengan masalah. Maka hipotesis nol ( $H_0$ ) yaitu tidak terdapat keefektifan pembelajaran etnomatematika permainan *sambat* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 2

Kekeri dinyatakan ditolak. Sedangkan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) yaitu terdapat keefektifan pembelajaran etnomatematika permainan *sambat* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 2 Kekeri dinyatakan diterima.

**Hasil Uji N-gain**

Kenaikan hasil belajar siswa dalam pemahaman ditandai nilai Gain. Gain adalah selisih antara nilai posttest dan pretest, gain menunjukkan peningkatan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran. Uji N-Gain ternormalisasi dilakukan untuk menunjukkan seberapa besar peningkatan kemampuan siswa dalam aspek kognitif setelah mengikuti pembelajaran *etnomatematika* permainan *sambat*. Berikut hasil perhitingan skor N-gain.

Tabel 4. hasil perhitungan skor N-gain

	Kelas	Statistic	Std.Error
<b>Ngein_persen</b>	kelaseksperimen mean	65,2972	4,33318
	kelaskontrol mean	48,5602	3,77029

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui hasil nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 65,29 dengan persentase cukup efektif sedangkan untuk nilai N-Gain kelas kontrol sebesar 48,56 dengan prsentase kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kefektifan dari penerapan pembelajaran *etnomatematika* permainan *sambat* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 2 kekeri tahun ajaran 2023/2024. Pembelajaran *etnomatematika*

permainan *sambat* membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena siswa mendapatkan suasana belajar yang berbeda dari sebelumnya, yakni pada proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan tradisional *sambat*. Sejalan dengan pendapat Supriadi, (2010) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya merupakan suatu model pendekatan pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas siswa dengan berbagai ragam latar

belakang budaya yang dimiliki, diintegrasikan dalam proses pembelajaran bidang studi tertentu dan dalam penilaian hasil belajar dapat menggunakan beragam perwujudan penilaian.

Pembelajaran etnomatematika permainan smpat merupakan pembelajaran yang menggunakan lidi/smpat sebagai permainan dalam menarik siswa memahami materi matematika. Hal ini dikarenakan siswa dihadapkan pada masalah-masalah yang dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Melalui soal-soal yang berkaitan dengan kehidupan mereka, siswa akan mampu memecahkan masalah yang terdapat pada soal menggunakan pengalaman dan konsep yang baru untuk memahami matematika. Dengan demikian penggunaan permainan smpat membantusiswa untuk menanamkan pengalaman baru dalam memahami konsep matematika SD. Sejalan dengan penelitian Ricardo Ricardo (2016) Menunjukkan bahwa Etnomatematika memfasilitasi peserta didik untuk mampu mengkonstruksi konsep matematika dengan pengetahuan awal yang sudah mereka ketahui karena melalui lingkungan siswa sendiri. dalam kehidupan. Sehingga pembelajaran lebih bermakna. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2011) materi pelajaran akan tambah berarti jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan melalui konteks kehidupan mereka dan menemukan arti dalam proses pembelajarannya, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih berarti dan menyenangkan.

Selanjutnya, peneliti juga menemukan keefektifan dari pembelajaran *etnomatematika* dari beberapa faktor seperti, perhatian dan minat siswa terhadap materi dan media yang digunakan, model penyajian materi pembelajaran menggunakan permainan *smpat* tentunya berbeda dengan pembelajaran seperti konvensional. Hasil belajar siswa kelas II dalam mata pelajaran matematika sama-sama mengalami peningkatan, namun kelas yang menggunakan pembelajaran *etnomatematika* permainan *smpat* mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibanding kelas yang tidak diberikan perlakuan. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran *etnomatematika* permainan *smpat* yang digunakan pada kelas eksperimen lebih menarik antusias siswa untuk belajar dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Ricardo (2016) Etnomatematika menyediakan lingkungan pembelajaran yang menciptakan motivasi yang

baik dan menyenangkan serta bebas dari anggapan bahwa matematika itu menakutkan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan pembelajaran *etnomatematika* permainan *smpat* terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa kelas II SDN 2 Kekerri. Hal ini dibuktikan dengan dilakukannya uji hipotesis menggunakan uji independent sampel t-test dengan SPSS 25 diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,02 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang rata-rata signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dan dilakukan uji akhir dengan menggunakan uji N-Gain dengan SPSS 25 diperoleh hasil N-Gain score adalah 65,29 yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *etnomatematika* permainan *smpat* dapat memberikan keefektifan terhadap hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan siswa kelas II SDN 2 Kekerri Tahun Ajaran 2023/2024.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran tuhan yang maha esa atas segala limpahan rahmat dan karunianya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing atas arahan, bantuan dan bimbingan yang telah diberikan. Tak lupa pula penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SDN 2 Kekerri, Kepala Sekolah, Wali Kelas II yang telah memberikan respon yang baik dan terlibat dalam proses penelitian. Terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini.

## REFRENSI

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum* 2013. Bandung: PT Refika Aditama
- Dharmamulya, S. (2008). *Permainan tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press
- Fitriani, D., Rindiani, A., Zaqiah, Q. Y., & Erihadiana, M. (2022). *Inovasi Kurikulum: Konsep, Karakteristik dan*

- Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK)*. Jurnal Dirosah Islamiyah, 4(2), 268-282.
- Hartatik, dkk., (2023) *Statistika Bisnis*. PT Mafy Media Literasi Indonesia
- Lestari, I. (2013). *Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika*. *Jurnal Formatif*, 3(2): 115-125.
- Mulyasari, D. W., Abdussakir, A., & Rosikhoh, D. (2021). Efektivitas pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” terhadap pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. *Jurnal Tadris Matematika*, 4(1), 1-14.
- Oktaria (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Bagi Siswa SMK Pada Materi Matriks*. Universitas Lampung.
- Ricardo, R. (2016). *Peran Etnomatematika Dalam Penerapan Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum 2013*. *Jurnal Literasi*, II(2): 118 –125.
- Silaban, R., & Mauliadi, M. (2019). *Kajian Mengenai Pentingnya Implementasi Pembelajaran Dengan Orientasi Kontekstual Berbasis Etnomatematika*. In *SEMINAR NASIONAL PGSD UNIMED*, 2(1), pp. 240-245).
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supriadi (2010). *Pembelajaran Etnomatematika dengan Media Lidi dalam Operasi Perkalian Matematika untuk Meningkatkan Karakter Kreatif dan Cinta Budaya Lokal Mahasiswa PGSD*. *Jurnal Seminar Nasional STKIP Siliwangi*. Serang: Sekolah Pascasarjana UPI.
- Trianto (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi aksara.