

Plagiarism Detector v. 1740 - Originality Report 17/08/2020 10:05:30

Analyzed document: skripsi pengembangan SHM revisi sidang.docx Licensed to: Originality report generated by unregistered Demo version!

Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

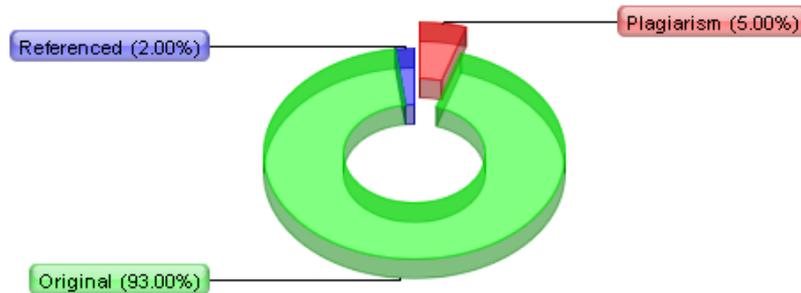
Warning: Demo Version - reports are incomplete!



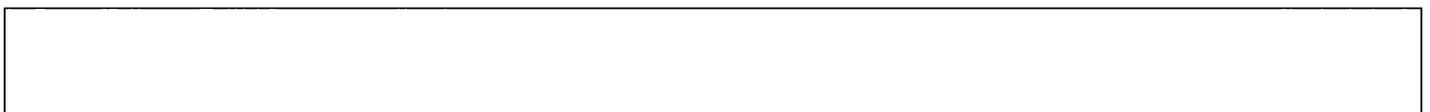
To get full version, please order the software:



Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

% 5	wrds: 227	https://plagiarism-detector.com/plagiarism-detector-buy-now.php
% 3	wrds: 177	https://plagiarism-detector.com/plagiarism-detector-buy-now.php
% 1	wrds: 68	https://plagiarism-detector.com/plagiarism-detector-buy-now.php

[Show other Sources:]

Processed resources details:

122 - Ok / 14 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:

Google Books:

Ghostwriting services:

Anti-cheating:



[not detected]

**GoogleBooks Detected!**

[not detected]



[not detected]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

PENGEMBANGAN MODUL
MATEMATIKA BERBASIS ET
HNOMATEMATIKA DENGAN TEMA
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK SKRIPSI
Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai

Plagiarism detected: 0,08% [Demo mode: Register the software!](#) [+ 3 resources!](#)

id: 1

Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)

Pada Program Studi Pendidikan Matematika OLEH :

SITI HALIMATUL MAULIDA

NPM : 16.1.01.05.0007

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA KEDIRI

2020

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki beragam kebudayaan, kebudayaan diambil dari kata

Quotes detected: 0,02% in quotes:

id: 2

"budaya"

. Budaya merupakan cara - cara yang dilakukan dalam menjalankan kehidupan sehari - hari (Abdi, 2009). Budaya adalah pengetahuan dalam pemikiran manusia saat menjalani kehidupan sehari - hari (Isnaeni & Rasyid, 2018). Sedangkan untuk kebudayaan sendiri ialah sebuah perbedaan dan kebiasaan disetiap tempat yang dilestarikan dan diteruskan secara turun temurun (Qoyimah, Febrian & Sukma Adi Perdana, 2018). Jika diperhatikan banyak kebudayaan yang mengandung pembelajaran yang dapat diterapkan pada saat membuat materi. UU No.20 Tahun 2003 menjelaskan

Plagiarism detected: 0,68% [Demo mode: Register the software!](#) [+ 2 resources!](#)

id: 3

bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Warning: Demo Version - reports are incomplete!

**High level of Plagiarism is suspected!**

Get your complete report:

1. Most detailed reports - complete with features!
2. Instant order processing - immediate activation!
3. Lifetime licenses! 24 hours support!



Banyak macam kebudayaan di Indonesia ada Bahasa, baju adat, tarian, alat musik, makanan, rumah adat, upacara adat, senjata tradisional, permainan tradisional, dan sebagainya. Salah satu kebudayaan Indonesia yang akan dibahas disini ialah permainan tradisional. Permainan tradisional ialah permainan yang bersifat turun temurun, (Kurniawati, 2015). Permainan (tradisional) merupakan salah satu bentuk sosial interaction yang bersifat alami bagi pelajar (Wijaya, 2009). Permainan tradisional pun banyak jenisnya seperti petak umpet, gobak sodor, engklek, dakon, egrang, lompat tali, bintang tujuh, bekel, ular naga, layang - layang, cublak - cublak suweng, dan masih banyak lagi. Setiap permainan tradisional terkadang mempunyai nama yang berbeda di tiap daerahnya seperti "engklek" mungkin nama ini terdengar familiar di daerah Jawa namun di beberapa daerah permainan ini akrab disapa "taplak" begitupun dengan "dakon" beberapa daerah di Indonesia mungkin mengenalnya dengan nama "dakon" namun permainan tersebut mempunyai nama lain yaitu "congklak". Nama dari permainan nya terkesan berbeda namun permainannya tetap sama. Permainan tradisional dapat meningkatkan rasa sosial anak-anak terhadap lingkungannya. Karena permainan tradisional rata-rata membutuhkan kerjasama tim, dari ini anak-anak belajar memupuk kebersamaan dan juga tenggang rasa. Permainan tradisional yang sangat populer di tanah Jawa salah satunya ialah engklek. Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan anak - anak dengan cara melompati satu kotak ke kotak lain menggunakan satu kaki (Fitriyah & Khaerunisa, 2018). Dalam permainan ini terdapat nilai matematika yang dapat diambil. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Septya, dkk 2018). Rachmawati (2015) berpendapat aktivitas matematika adalah aktivitas yang di dalamnya terjadi proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari ke dalam matematika atau sebaliknya, meliputi aktivitas mengelompokkan, berhitung, mengukur, merancang bangunan atau alat, membuat pola, membilang, menentukan lokasi, bermain, menjelaskan, dan sebagainya. Keterampilan matematika yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah tidak terkonstruksi secara logis dan berdasarkan pada struktur kognitif abstrak, melainkan sebagai kombinasi pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya serta sebagai masukan (budaya), (Sirate, 2018). Modul seringkali digunakan untuk mendukung aktivitas belajar siswa, modul sendiri pun dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar siswa tertarik dengan pelajaran matematika. Namun jarang ditemukan modul berbasis ethnomatematika, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan modul berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Tujuan dibuatnya modul ini agar siswa dapat mengenal permainan tradisional serta konsep matematika dalam permainan tradisional engklek ini. Identifikasi Masalah Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah kurangnya modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional. Rumusan Masalah Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana modul matematika berbasis ethnomatematika dengan permainan tradisional engklek ? Tujuan Pengembangan Sesuai rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek yang juga memperkenalkan permainan tradisional engklek. Sistematika Penulisan Sistematika penulisan dalam penelitian ini secara garis besar terbagi menjadi lima bab yang masing-masing memiliki pembahasannya tersendiri. Bab pertama menjelaskan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah yang berkaitan dengan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Dalam bab ini juga memaparkan tujuan penelitian sebagai jawaban yang terjabarkan untuk rumusan masalah yang dikemukakan. Bab pertama diakhiri dengan sistematika penulisan yang menggambarkan permasalahan umum mengenai penelitian pengembangan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Bab kedua berisi kajian pustaka yang membahas tentang konsep ethnomatematika dalam permainan tradisional engklek yang akan dikemas kedalam modul. Pada bab ini juga akan memaparkan gambaran umum mengenai modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Bab ketiga berisi metode pengembangan yang membahas tentang model pengembangan yang menggunakan model ADDIE, prosedur pengembangan dalam penelitian, validasi produk, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data mengenai pengembangan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Bab keempat berisi tentang hasil pengembangan modul matematika berbasis et hnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Selanjutnya hasil pengembangan akan dikaji dalam subbab pembahasan. Bab kelima berisi kesimpulan,

implikasi dan saran dari hasil pengembangan modul matematika berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. BAB II LANDASAN TEORI Etnomatematika Pada tahun 1977 D'Ambrosio mengemukakan asal Brazil mengenalkan definisi dari etnomatematika yaitu "The prefix ethno is today accepted as a very broad term that refers to the socialcultural context and therefore includes language, jargon, and codes of behavior, myths, and symbols. The derivation of mathema is difficult, but tends to mean to explain, to know, to understand, and to do activities such as ciphering, measuring, classifying, inferring, and modeling. The suffix tics is derived from techné, and has the same root as technique", (Rosa & Orey, 2011). Dapat diartikan sebagai "kata awalan ethno dapat diartikan sebagai istilah yang sangat luas, yang merujuk pada konteks kultur sosial termasuk diantaranya : Bahasa, jargon, perilaku, mitos dan simbol. Dasar dari "mathema" bisa jadi untuk menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan aktivitas seperti : pengkodean, mengukur, mengklasifikasi, mengambil kesimpulan, dan pemodelan. Imbuhan "tics" berasal dari istilah "techne" dalam Bahasa Yunani, yang memiliki makna seperti teknik". Dalam (Wahyuni dkk, 2013) Istilah tersebut kemudian disempurnakan menjadi: "I have been using the word ethnomathematics as modes, styles, and techniques (tics) of explanation, of understanding, and of coping with the natural and cultural environment (mathema) in distinct cultural systems (ethno)" (D'Ambrosio, 1999, 146). Artinya: "Saya telah menggunakan kata Ethnomatematika sebagai mode, gaya, dan teknik (tics) menjelaskan, memahami, dan menghadapi lingkungan alam dan budaya (mathema) dalam sistem budaya yang berbeda (ethnos)" (D'Ambrosio, 1999, 146). Pendidikan dan budaya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan kita sehari-hari karena pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi individu dalam masyarakat sedangkan budaya merupakan satu kesatuan yang utuh yang berlaku dalam suatu masyarakat (Towe, 2008). Matematika yang diterapkan oleh kelompok budaya tertentu, suku tertentu, anak-anak dari kelas masyarakat tertentu, disebut etnomatematika (Safitri, 2015). Etnomatematika merupakan representasi kompleks dan dinamis yang menggambarkan pengaruh kultural penggunaan matematika dalam aplikasinya (Hartoyo, 2012). Wahyudin (2018) mengatakan bahwa etnomatematika dapat dilihat dari akarnya, 'mathematics', dan awalan yang dilekatkan padanya, 'ethno' dari 'ethnography', kita dapat menganggap bahwa etnomatematika menunjuk pada studi matematika dalam kaitannya dengan budaya. Sedangkan menurut (Rusliah, 2016) Ethnomatematika merupakan representasi kompleks dan dinamis yang menggambarkan pengaruh kultural penggunaan matematika dalam aplikasinya. Kini Budaya Etnomatematika didefinisikan sebagai cara-cara khusus yang dipakai oleh suatu kelompok budaya atau masyarakat tertentu dalam aktivitas matematika (Rachmawati, 2015). Etnomatematika menurut peneliti ialah budaya yang terdapat pada aktifitas matematika, biasanya etnomatematika digunakan oleh suatu suku, kelompok atau masyarakat tertentu. Permainan Tradisional Engklek Pengertian Permainan Tradisional Engklek Permainan yang dimainkan secara turun temurun dapat disebut sebagai permainan tradisional (Kurniawati, 2015). Wijaya (2009) mengatakan bahwa permainan (tradisional) merupakan salah satu bentuk sosial interaction yang bersifat alami bagi pelajar. Salah satu budaya Indonesia ialah permainan tradisional yang merupakan warisan budaya local yang melekat dengan kehidupan sebagian masyarakat (Dosinaeng, 2010). Salah satu permainan tradisional yang mengandung unsur pembelajaran matematika ialah engklek. Menurut (Febriyanti dkk, 2018) engklek adalah salah satu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi masyarakat pedesaan. Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak dengan cara melompati satu kotak ke kotak lain menggunakan satu kaki (Fitriyah & Khaerunisa, 2018). Permainan tradisional engklek menurut peneliti ialah permainan yang biasa dimainkan sebagian masyarakat dengan cara melompati satu kotak ke kotak lain dengan menggunakan satu kaki per kotak. Desain dan Cara Memainkan Permainan Tradisional Engklek Desain pada permainan engklek ini terdiri dari beberapa jenis bangun datar. Biasanya bangun datar yang sering digunakan pada desain permainan engklek ini ialah segi empat dan setengah lingkaran untuk menggambarkan puncak gunung. Gambar yang umumnya sering digunakan dalam permainan ini ialah seperti gambar dibawah ini. Gambar 2.1. Desain permainan engklek Cara memainkan permainan ini ialah : Lakukan hompimpa atau suit untuk menentukan urutan pemain. Pemain meletakkan batu di petak pertama. Petak yang terdapat batu milik sendiri tidak boleh di injak, jika injak maka pemain akan dinyatakan gugur dalam permainan. Pemain diperbolehkan menginjak petak yang tidak terdapat batunya. Pemain menginjak tiap petak sampai kotak yang paling terakhir, jika sudah sampai atas pemain kembali lagi ke petak bawah sambil melompat dan mengambil batunya saat pemain berada di satu kotak lebih atas dari petak yang tersedia batunya. Pemain mengambil batu yang dimilikinya dan melewati kotak. Setelah melewati proses tadi pemain melempar ke kotak kedua dan pelemparan harus tepat tidak boleh melewati garis lalu pemain melakukan proses yang sama. Hal ini dilakukan berulang kali sampai seluruh petak terisi oleh batu atau gacuk pemain. Jika pemain sudah melewati semua petak maka pemain melakukan proses selanjutnya yaitu berdiri membelakangi engklek dan melemparkan batu ke arah engklek tersebut. Setelah pemain melempar batu dan batu tersebut jatuh di suatu petak maka petak tersebut diberi tanda bintang. Petak yang diberi tanda bintang menjadi hak milik pemain yang memilikinya dan petak tersebut tidak boleh diinjak oleh pemain lain. Permainan selesai apabila semua petak sudah diberi tanda bintang Jika pemain mengumpulkan banyak bintang maka pemain dinyatakan menang. Manfaat Permainan Tradisional Engklek Manfaat permainan tradisional engklek menurut (Febriyanti dkk, 2018) : Kegiatan yang dilakukan dalam permainan ini ialah melompat, hal ini menyebabkan peningkatan pada kemampuan fisik dan juga dapat melancarkan peredaran darah. Dikarenakan permainan ini hanya menggunakan satu kaki maka permainan ini melatih keseimbangan. Menjadi lebih kreatif, karena jenis permainan tradisional pada umumnya dibuat langsung oleh para pemainnya langsung, menggunakan barang-barang yang ada di sekitar lingkungannya, kemudian diolah menjadi suatu permainan yang menyenangkan. Hal ini lah yang membuat

mereka menjadi lebih kreatif dalam menghasilkan permainan. Manfaat permainan tradisional engklek untuk pendidikan khususnya matematika (Damayanti & Putranti, 2016) :Meningkatkan minat siswa terhadap matematikaMemperkenalkan permainan tradisional kepada siswaMenunjukkan kepada siswa tentang keterkaitan antara permainan tradisional dengan matematikaModul Pengertian Modul Salah satu bahan ajar yang memuat bentuk, isi dan penyajian yang menarik ialah modul (Haryanti & Saputro, 2016). Mardiah (2018) mengungkapkan bahwa modul adalah salah satu bentuk bahan ajar berbasis cetakan dan tulisan yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh siswa karena modul dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk belajar sendiri secara mandiri.Modul dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas (Somayasa dkk, 2013).Modul yang dikembangkan dapat mengikuti karakteristik peserta didik seperti lingkungan sosial, budaya, geografis serta kemampuan yang telah dikuasai (Wayan dkk, 2013). Modul menurut peneliti ialah bahan ajar yang dapat membantu pembelajaran disekolah dan juga dapat di kembangkan sendiri oleh pendidik dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik. Manfaat modulModul memiliki beberapa manfaat yaitu :Meningkatkan efektivitas belajar siswa tanpa harus tatap mukaMengetahui kompetensi siswa melalui kriteria yang diambil dalam modulMengetahui kelemahan kompetensi siswa melalui kriteria yang diambil dalam modul dan tutor dapat membantu siswa dalam belajarCiri-ciri modul yang baikCiri-ciri modul yang baik ialah :Format kertas, kolom, pengetikan dan simbol konsistenMemiliki daya TarikUkuran huruf yang mudah dibaca dan proposionalMenggunakan bahasa Indonesia yang baku, komunikatif dan mudah dipahamiUkuran huruf dan juga spasi konsisten sehingga mudah dibacaKarakteristik modulSelf InstructionalModul merupakan bahan ajar yang dapat membuat siswa mampu belajar tidak bergantung pada orang lain.Self Contained Seluruh materi dari satu unit kompetensi terdapat dalam satu modul utuh dengan tujuan agar siswa dapat belajar dengan tuntas .Stand Alone Modul yang dikembangkan tidak bergantung pada media lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media pembelajaran lain. Adaptive Modul dapat Menyusun perkembangan ilmu dan teknologi, serta fleksibel digunakan. User Friendly Modul mudah dipahami sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi.Komponen modulKomponen yang terdapat didalam modul ialah: Kompetensi yang akan di capai Kompetensi yang dicapai siswa pada saat mempelajari modulPetunjuk belajar Petunjuk belajar biasanya meliputi petunjuk tentang penggunaan modulMateri Materi yang diambil dalam modul dijabarkan dan dikemas agar siswa mudah memahaminyaInformasi pendukung Informasi mengenai hal-hal yang mendukung materi didalam modulContoh soal Contoh soal digunakan agar siswa dapat mempelajari latihan yang berada didalam modulLatihan soal Latihan soal diperlukan untuk mengukur pemahaman siswa mengenai materi yang terdapat pada modulKuis Kuis diadakan untuk mengasah kemampuan siswa dalam memahami materi yang terdapat didalam modulRangkuman Rangkuman dari setiap materi diperlukan guna memudahkan siswa dalam memahami materi dalam modulSoal evaluasi Soal evaluasi diperlukan guna melatih pengetahuan siswa mengenai seluruh materi yang terdapat pada modulKunci jawaban Kunci jawaban dari soal evaluasi diperlukan agar siswa langsung mengetahui hasil yang benar untuk melihat kemampuannya dan dapat mencari alasan mengapa jawaban itu yang tertera.Alur penyusunan modul Dalam membuat modul akan ada beberapa tahap kegiatan yang dilakukan diantaranya sebagai berikut:Menetapkan tema yang akan diangkat dalam pembuatan modul .Menetapkan materi yang sesuai dengan tema yang diambil untuk modul.Menentukan judul yang pas dengan tema dan materi .Menyiapkan konten yang akan dibuat dalam modul iniMelakukan kajian pada kompetensi dasar dan materi. Mengidentifikasi indikator. Membuat format penulisan modul Menyusun draft modul Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Dengan Tema Permainan Tradisional EngklekTinjauan Modul Tabel 2.1 Tinjauan ModulNo. Komponen Aplikasi dalam modul 1. Deskripsi mata pelajaran Bangun datar persegi dan persegi panjang 2. Kegunaan Siswa dapat mengenali permainan tradisional engklek dan juga materi bangun datar yang terkait dengan permainan tradisional engklek 3. Kompetensi Dasar 3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua. 4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan keliling dan luas persegi, persegipanjang, dan segitiga termasuk melibatkan pangkaat dua dengan akar pangkat dua 4. Indikator 3.9.1 Menjelaskan bangun persegi yang terdapat dalam permainan tradisional engklek3.9.2 Menentukan keliling persegi3.9.3 Menentukan luas persegi3.9.4 Menjelaskan bangun persegi panjang yang terdapat dalam permainan tradisional engklek3.9.5 Menentukan keliling persegi Panjang3.9.6 Menentukan luas persegi Panjang4.9.1 Mengaitkan bentuk persegi dengan permainan tradisional engklek4.9.2 Menguraikan keliling persegi4.9.3 Menguraikan luas persegi 4.9.4 Mengaitkan bentuk persegi panjang dengan permainan tradisional engklek4.9.5 Menguraikan keliling persegi panjang 4.9.6 Menguraikan luas persegi panjang Kegiatan Belajar Tabel 2.2 Kegiatan BelajarNo. Komponen Aplikasi dalam modul 1. Materi Pada uraian materi akan dibahas mengenai bangun datar persegi dan persegi panjang dengan menggunakan permainan engklek sebagai contoh bangun datar yang terdapat di dalamnya dan juga ada beberapa contoh bentuk persegi dan persegi panjang dalam kehidupan sehari-hari2. Contoh Pada bagian contoh membahas tentang menghitung keliling dan luas dengan permainan engklek sebagai gambaran ilustrasi 3. Latihan Latihan berisikan soal - soal berisikan materi bangun datar persegi dan persegi panjang dengan permainan tradisional engklek sebagai gambaran ilustrasi dalam soal tersebut.4. Kuis Kuis ini berisikan soal yang berkaitan dengan permainan tradisional engklek sebagai ilustrasi 5. Rangkuman Rangkuman berisikan tentang penjelasan singkat mengenai hubungan antara permainan tradisional engklek dengan materi persegi dan persegi panjang.6 .Soal Evaluasi Soal ini berisikan tentang bangun datar persegi dan persegi panjang, terdapat 10 pilihan ganda dan juga 10 soal uraian. BAB III METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model ADDIE atau dapat di jabarkan dengan Analyze, Design, Develop, Implemen and Evaluasi dimana penelitian ini akan

mengembangkan modul berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional. Dengan harapan penelitian ini dapat membuahkan hasil yang baik dan juga diharapkan melalui penelitian ini permainan tradisional dapat di terapkan dalam pembelajaran matematika. Dalam model pengembangan ini akan melewati beberapa tahap yaitu : Gambar 3.1 Desain Pengembangan ADDIE

Prosedur Pengembangan Penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Uraian mengenai prosedur yang akan diambil dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

Analisis (Analyze) Analisis dilakukan pada materi guna mencari kecocokan antara salah satu kebudayaan Indonesia yaitu permainan tradisional engklek dengan matematika. Desain (Design) Modul di desain agar siswa dapat tertarik dengan permainan tradisional dan juga materi bangun datar yang terdapat didalamnya. Untuk itu modul di desain dengan memasukkan unsur permainan tradisional kedalam materi persegi dan persegi panjang . Pengembangan (Development) Modul ini berbasis ethnomatematika dengan menggunakan tema permainan tradisional, didalam modul ini tidak hanya berisikan materi persegi dan persegi panjang saja namun ada penjelasan mengenai permainan tradisional engklek dan juga penjelasan mengenai hubungan antara matematika dengan salah satu kebudayaan Indonesia yaitu permainan tradisional engklek. Implementasi (Implementation) Modul ini dapat digunakan pada saat mempelajari materi bangun datar yang juga dapat mempelajari matematika dalam budaya khususnya permainan tradisional engklek. Evaluasi (Evaluation) Evaluasi dilakukan guna melihat penilaian mengenai kekurangan atau bahkan kelebihan dari modul dan dengan adanya evaluasi maka modul akan dibuat lebih baik dari sebelumnya sesuai penilaian validator. Dikarenakan pandemic covid-19 sedang marak saat penelitian ini maka penelitian ini hanya sampai pada tahap analisis, desain, pengembangan dan evaluasi. Validasi Produk Validasi produk diterapkan guna mengetahui apakah modul ini sudah layak untuk dihasilkan atau belum. Validasi yang diperlukan berasal dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Ahli materi yang memvalidasi ialah dosen dibidang Pendidikan matematika. Ahli media pembelajaran untuk siswa SD ialah guru SD yang sudah berpengalaman mengenali karakteristik siswa. Instrumen Pengumpulan Data Pengembangan Instrumen Pengembangan dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan modul berbasis et hnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Dengan ini instrumen yang digunakan ialah instrumen angket digunakan untuk penilaian dari validator guna keperluan perbaikan konten modul berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Validasi Instrumen Validasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, (1) validasi logis untuk angket penilaian modul yang digunakan oleh masing-masing validator. (2) Validasi isi digunakan untuk evaluasi yang menunjukkan instrumen memenuhi persyaratan valid untuk modul berbasis ethnomatematika. Teknik Analisis Data Tahapan - Tahapan Analisis Data Analisis Kelayakan Rumus untuk menghitung kelayakan dalam modul diadaptasi dari (Nurhairunnisah, 2017) :

Keterangan : = Presentase Keseluruhan $N = \text{Jumlah Skor Pengumpulan Data} / R = \text{Jumlah Nilai Tertinggi Per-aspek}$

Analisis Kepraktisan Rumus untuk menghitung presentase kepraktisan aspek : Keterangan : = Presentase Kepraktisan $N = \text{Jumlah Skor Perolehan} = \text{Skor Maksimum}$

Dasar untuk mengetahui tingkat kepraktisan modul ditentukan tabel kriteria penilaian modul sebagai berikut : Tabel 3.1 Tabel Penilaian Kelayakan dan Kepraktisan Modul

Presentase (%) Kriteria Sangat Layak Layak Cukup Kurang Modul dikatakan layak dan praktis apabila telah mencapai 75% dari validasi yang dilakukan. Norma Pengujian Tabel 3.2 Kriteria Pencapaian Kelayakan dan Kepraktisan Modul

Aspek Komponen Indikator Skor Isi Kesesuaian materi terhadap KD dan Indikator pada materi bangun datar Kesesuaian materi bangun datar persegi dan persegi panjang dengan permainan tradisional engklek Kebenaran substansi keilmuan dan life skills Manfaat untuk penambahan wawasan Memuat definisi persegi sesuai KD, Indikator dan budaya permainan tradisional engklek Jika semua aspek terpenuhi maka presentase Memuat rumus Keliling persegi sesuai KD dan Indikator Memuat rumus luas persegi sesuai KD dan Indikator Memuat contoh dan soal-soal mengenai persegi sesuai KD, Indikator dan sesuai dengan permainan tradisional engklek Memuat definisi persegi panjang sesuai KD, Indikator dan budaya permainan tradisional engklek Memuat rumus keliling persegi panjang sesuai KD dan Indikator Memuat rumus luas persegi panjang sesuai KD dan Indikator Memuat contoh dan soal-soal mengenai persegi panjang sesuai KD, Indikator dan sesuai dengan tema budaya permainan tradisional engklek

Kebahasaan Keterbacaan Kejelasan Materi Kesesuaian informasi yang diberikan tentang permainan tradisional dan materi bangun datar persegi dan persegi panjang Informasi yang disampaikan dalam modul tentang permainan tradisional engklek dalam materi persegi dan persegi panjang ringkas dan mudah dipahami Pemilihan kata yang tepat serta menggunakan bahasa baku dalam penyampaian informasi Teknik penyajian materi Urutan sajian Sistematis penyajian konsisten setiap bab dan penyajian komponen modul lengkap dengan et hnomatematika permainan tradisional engklek didalamnya Sajian runtut mulai dari cover, kata pengantar, daftar isi, pengenalan tentang permainan tradisional engklek, materi, contoh, latihan dan kunci jawaban Penggunaan font Lay out atau desain modul Terdapat ilustrasi gambar Ukuran font normal dan penulisan yang di gunakan konsisten Ketepatan dalam notasi, simbol dan ikon serta terdapat keterangan Terdapat ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi bangun datar dan juga permainan tradisional engklek

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN Hasil Studi Pendahuluan Deskripsi Hasil Studi Pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE dimana terdapat tahap Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Namun dikarenakan adanya pandemic covid-19 dan harus melakukan penelitian dengan mengikuti protocol yang sudah diterapkan maka penelitian ini hanya pada tahap Analisis (Analyze), Desain (Design) dan Pengembangan (development). Analisis (Analyze) Modul berbasis et hnomatematika dengan tema permainan tradisional jarang ditemukan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan modul berbasis

ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Permainan tradisional engklek termasuk dalam salah satu permainan tradisional yang dikenal dalam kalangan masyarakat. Sebelum pembuatannya peneliti menganalisis beberapa hal yang berkaitan dengan modul. Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini ialah analisis pada materi yang akan di jadikan landasan materi dalam modul ini. Materi yang dirasa cocok dengan permainan tradisional engklek ialah bangun datar persegi dan persegi panjang. Bangun datar tersebut merupakan bentuk bangun datar yang terdapat pada permainan tradisional engklek, bangun datar merupakan pengenalan dasar mengenai suatu bentuk. Berdasarkan analisis didapat kesimpulan bahwa permainan tradisional engklek dengan materi persegi dan persegi panjang saling keterkaitan untuk sama-sama saling mengenali salah satu budaya permainan tradisional. Desain (Design)Berdasarkan analisis awal di peroleh bahwa modul berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek masih jarang ditemukan. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan modul berbasis ethnomatematika dengan desain yang terdapat di dalam modul meliputi ilustrasi gambar yang berkaitan dengan persegi dan persegi panjang dalam kehidupan sehari-hari dan juga ilustrasi permainan tradisional engklek, baik saat memainkan maupun desain yang terdapat dalam permainan tradisional engklek. Komponen-komponen yang terdapat dalam modul ini ialah : (1) cover, (2) kata pengantar, (3) tinjauan modul, (4) pendahuluan, (5) daftar isi, (6) materi, (7) contoh soal, (8) rangkuman, (9) soal evaluasi, (10) kunci jawaban dan (11) daftar Pustaka. Pengembangan (development)Dalam modul berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek ini tidak hanya terdapat materi mengenai persegi dan persegi panjang, melainkan dalam modul ini juga terdapat tata cara memainkan permainan tradisional engklek dan juga ilustrasi mengenai permainan tradisional engklek. Ada juga penjelasan mengenai keterkaitan antara permainan tradisional engklek dengan materi persegi dan persegi panjang. Evaluasi (Evaluation)Dalam tahap validasi ahli modul berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek mendapatkan saran perubahan dari validator guna perbaikan modul agar lebih baik lagi. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan Modul berbasis et hnomatematika dengan tema permainan tradisional ini mengandung materi bangun datar persegi dan persegi panjang. Modul ini dilengkapi dengan ilustrasi gambar yang berkaitan dengan permainan tradisional engklek dan juga mengenai persegi dan persegi panjang. Dalam modul juga tertera contoh soal dan latihan soal serta soal evaluasi guna mengukur kemampuan siswa dalam materi persegi dan persegi panjang. Desain Awal (draft) Modul Desain awal modul ini berupa: Tabel 4.1 Desain Modul No. Desain Awal (draft) modul 1. Sampul (cover) Gambar 4.1 Sampul Modul 2. Kata Pengantar Gambar 4.2 Kata Pengantar Modul 3. Tinjauan Modul Gambar 4.3 Tinjauan Modul 4. Pendahuluan Gambar 4.4 Pendahuluan Modul 5. Daftar Isi Gambar 4.5 Daftar Isi Modul 6. a) Materi Persegi Gambar 4.6 Materi Persegi b) Materi Persegi Panjang Gambar 4.7 Materi Persegi Panjang 7. a) Contoh Soal Persegi Gambar 4.8 Contoh Soal Persegi b) Contoh Soal Persegi Panjang Gambar 4.9 Contoh Soal Persegi Panjang 8. Rangkuman Gambar 4.10 Rangkuman Materi 9. Soal Evaluasi Gambar 4.11 Soal Evaluasi Gambar 4.12 Soal Evaluasi 10. Kunci Jawaban Gambar 4.13 Kunci Jawaban 11. Daftar Pustaka Gambar 4.14 Daftar Pustaka Validasi Modul Deskripsi Hasil Validasi Modul Uji coba dilakukan setelah draft modul selesai dibuat, validasi bertujuan untuk mendapatkan data yang berupa penilaian, pendapat, komentar dan saran terhadap materi, kebahasaan dan tampilan mengenai modul berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Validasi dalam pengembangan modul berbasis et hnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek dilakukan oleh lima validator, yaitu: (1) Dr. Aprillia Dwi H, M.Si, (2) Dian Devita Yohanir, M.Pd, (3) Atun Setyorini, S.Pd, (4) Supriyanto, S.Pd.SD, (5) Ilawatin, S.Pd. I Data yang diperoleh dari validasi modul berupa data kuantitatif dan kualitatif . Data kuantitatif berupa hasil penilaian modul, sedangkan data kualitatif berupa komentar dan saran mengenai modul dari validator. Data hasil validasi modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek akan dilampirkan pada lampiran 1. Data hasil validasi kemudian dihitung dengan teknik analisis presentase. Nilai setiap aspek dihitung dengan cara nilai total yang diperoleh dibagi nilai maksimal tiap aspek dan dikalikan seratus persen. Hasil penelitian modul dapat dilihat pada tabel 4.2. Tabel 4.2. Data Hasil Uji Validasi Modul Matematika Berbasis Ethnomatematika Dengan Tema Permainan Tradisional

No	Indikator	Validator (%)	Rata-rata (%)
1.	Memuat definisi persegi sesuai KD, Indikator dan budaya permainan tradisional engklek	75 100 100 100 75	90
2.	Memuat rumus keliling persegi sesuai KD dan Indikator	75 100 100 100 100	95
3.	Memuat rumus luas persegi sesuai KD dan Indikator	75 100 100 100 100	95
4.	Memuat contoh dan soal-soal mengenai persegi sesuai KD, Indikator dan sesuai dengan permainan tradisional engklek	75 100 100 75 75	85
5.	Memuat definisi persegi panjang sesuai KD, Indikator dan budaya permainan tradisional engklek	100 100 100 100 100	100
6.	Memuat rumus keliling persegi panjang sesuai KD dan Indikator	100 100 100 100	100
7.	Memuat rumus luas persegi panjang sesuai KD dan Indikator	75 75 100 100 100	90
8.	Memuat contoh dan soal-soal mengenai persegi panjang sesuai KD, Indikator dan sesuai dengan tema budaya permainan tradisional engklek	75 100 100 75 75	85
9.	Informasi yang disampaikan dalam modul tentang permainan tradisional engklek dalam materi persegi dan persegi panjang ringkas dan mudah dipahami	100 75 100 75 100	90
10.	Pemilihan kata yang tepat serta menggunakan bahasa baku dalam penyampaian informasi	75 75 100 100 75	85
11.	Sistematika penyajian konsisten setiap bab dan penyajian komponen modul lengkap dengan et hnomatematika permainan tradisional engklek didalamnya	100 75 100 100 100	95
12.	Sajian runtut mulai dari cover, kata pengantar, daftar isi, pengenalan tentang permainan tradisional engklek, materi, contoh, latihan dan kunci jawaban	75 75 100 100 100	90
13.	Ukuran font normal dan penulisan yang digunakan konsisten	100 75 100 100 100	95
14.	Ketepatan dalam notasi, simbol dan ikon serta terdapat keterangan	75 100 100 100 100	95
15.	Terdapat ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi bangun datar dan juga permainan tradisional engklek	75 100 75 100 100	90

Data kualitatif berupa komentar dan saran dari para validator disajikan pada tabel 4.3. Komentar dan saran dari validator menjadi bahan pertimbangan untuk

revisi modul agar hasil pengembangan lebih baik. Tabel 4.3. Data Komentar dan Saran dari Validator Validator Komentar dan Saran Validator 1 Teliti Kembali satuan dan penggunaan simbol Lengkapi dengan ilustrasi gambar (jika diperlukan) Perhatikan kesesuaian antara gambar dengan soal Validator 2 Pada materi luas di tambahkan agar lebih lengkap Validator 3 Penulisan kata harap diperhatikan Huruf pada kata kurang lengkap Validator 4 Contoh soal kurang menggunakan bahasa yang mudah dipahami Soal-soal harap dibetulkan bahasanya Validator 5 Dalam permainan tradisional engklek terdapat bangun setengah lingkaran alangkah lebih baik juga dibahas dalam pembelajaran matematika. Interpretasi Hasil Validasi Modul Setelah dilakukan validasi pada beberapa ahli modul matematika berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek terdapat data kuantitatif pada tabel 4.2 dan data kualitatif pada tabel 4.3. Penilaian dari validator yang merupakan komentar dan saran menjadi acuan peneliti untuk memperbaiki modul agar hasil pengembangan modul matematika berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek menjadi lebih baik dari sebelumnya. Kevalidan Modul Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh lima validator diperoleh nilai akhir terhadap modul matematika berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek yang dapat dilihat pada tabel berikut. Tabel 4.4. Validasi akhir terhadap modul No Indikator Validasi akhir (%)

1. Memuat definisi persegi sesuai KD, Indikator dan budaya permainan tradisional engklek 90
2. Memuat rumus keliling persegi sesuai KD dan Indikator 95
3. Memuat rumus luas persegi sesuai KD dan Indikator 95
4. Memuat contoh dan soal-soal mengenai persegi sesuai KD, Indikator dan sesuai dengan permainan tradisional engklek 85
5. Memuat definisi persegi panjang sesuai KD, Indikator dan budaya permainan tradisional engklek 100
6. Memuat rumus keliling persegi panjang sesuai KD dan Indikator 100
7. Memuat rumus luas persegi panjang sesuai KD dan Indikator 90
8. Memuat contoh dan soal-soal mengenai persegi panjang sesuai KD, Indikator dan sesuai dengan tema budaya permainan tradisional engklek 85
9. Informasi yang disampaikan dalam modul tentang permainan tradisional engklek dalam materi persegi dan persegi panjang ringkas dan mudah dipahami 90
10. Pemilihan kata yang tepat serta menggunakan bahasa baku dalam penyampaian informasi 85
11. Sistematika penyajian konsisten setiap bab dan penyajian komponen modul lengkap dengan etnomatematika permainan tradisional engklek didalamnya 95
12. Sajian runtut mulai dari cover, kata pengantar, daftar isi, pengenalan tentang permainan tradisional engklek, materi, contoh, latihan dan kunci jawaban 90
13. Ukuran font normal dan penulisan yang digunakan konsisten 95
14. Ketepatan dalam notasi, simbol dan ikon serta terdapat keterangan 95
15. Terdapat ilustrasi gambar yang sesuai dengan materi bangun datar dan juga permainan tradisional engklek 90

Rata-rata 92 Dari analisis hasil uji validasi ahli terhadap modul matematika berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek, diperoleh persentase sebesar 92%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan, nilai menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan layak untuk digunakan. Desain Akhir Modul M enurut penilaian dari validator terdapat beberapa perubahan pada modul matematika berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek tersebut, diantaranya: Tabel 4.5. Hasil revisi modul No. Desain Akhir Modul

1. Sampul (cover) Validator memberi saran cover modul di buat agar lebih menunjukkan permainan tradisional secara lebih nyata. Maka dari itu peneliti mengubah cover dan mengikuti saran dari validator Gambar 4.15 Sampul Setelah Revisi
2. Kata Pengantar Kata pengantar tidak ada yang diubah karena validator tidak mempermasalahkan mengenai kata pengantar. Untuk kata pengantar desain masih sama seperti sebelumnya.
3. Daftar Isi Daftar isi menyesuaikan sesuai isian dalam modul namun untuk desain tidak ada perubahan.
4. Tinjauan Modul Tinjauan modul tidak ada perubahan karena validator tidak mempermasalahkan tentang tinjauan modul. Untuk tinjauan modul desain masih sama seperti sebelumnya.
5. Pendahuluan Pendahuluan tidak di revisi karna validator tidak mempermasalahkan tentang pendahuluan. Untuk pendahuluan desain masih sama seperti sebelumnya.
6. Materi Pada bagian materi terdapat perubahan pada gambar sesuai dengan saran dari validator dan juga ada tambahan mengenai luas berikut revisinya: a) Materi Persegi Gambar 4.16 Materi Persegi Setelah Revisi Gambar 4.17 Luas Persegi Setelah Revisi b) Materi Persegi Panjang Gambar 4.18 Materi Persegi Panjang Setelah di Revisi Gambar 4.19 Luas Persegi Panjang Setelah di Revisi
7. Contoh Soal Untuk desain contoh soal masih sama seperti sebelumnya yang di revisi hanya kalimat
8. Rangkuman Untuk rangkuman diberi saran agar menyantumkan gambar seorang anak bermain engklek maka dari itu peneliti mengikuti saran dari validator demi hasil pengembangan yang lebih baik. Gambar 4.20 Rangkuman Materi Setelah di Revisi
9. Soal Evaluasi Tidak ada perubahan desain pada soal evaluasi karena validator tidak mempermasalahkan mengenai soal evaluasi
10. Kunci Jawaban Kunci jawaban mengikuti soal evaluasi dan tidak ada perubahan mengenai kunci jawaban
11. Daftar Pustaka Daftar Pustaka tidak ada perubahan desain karena validator tidak mempermasalahkan daftar Pustaka

Pembahasan Hasil Penelitian Spesifikasi Modul Modul matematika berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek ini terdapat materi persegi dan persegi panjang. Dalam modul ini dijelaskan juga sistematika permainan tradisional engklek dan juga disertai dengan ilustrasi gambar serta beberapa soal menggunakan ilustrasi permainan tradisional engklek. Materi persegi dan persegi panjang juga di ilustrasikan kedalam bentuk kehidupan nyata agar siswa lebih memahami bangun persegi dan persegi panjang bahkan dalam kehidupan sehari-hari. Modul ini juga dilengkapi dengan contoh soal, soal evaluasi serta rangkuman yang menggunakan ilustrasi permainan tradisional engklek sesuai dengan tema. Prinsip-prinsip, Keunggulan dan Kelemahan Modul Modul matematika berbasis etnomatematika dengan tema permainan tradisional ini menggunakan tema salah satu budaya yang ada di Indonesia. Hal ini bertujuan agar siswa mengenali budaya Indonesia dan mengetahui bahwa matematika juga terdapat dalam budaya Indonesia. Keunggulan modul ini ialah modul ini menggunakan permainan tradisional engklek sebagai tema dan juga sebagai gambaran dalam mempelajari persegi dan persegi panjang. Modul ini dalam pengembangannya mengandung gambar permainan tradisional engklek, simbol dan aplikasi dari desain permainan tradisional engklek. Hal ini

bertujuan agar siswa mampu mengkonstruksi sendiri dalam mempelajari modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Dari hasil pengembangan terlihat bahwa modul sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran matematika disekolah dengan presentase sebesar 92%. Hal ini sejalan dengan penelitian (Khalimah dkk, 2013) Berdasarkan hasil penelitian validator pada setiap aspek dilembar validasi secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa LKS yang dikembangkan persentase berada pada selang 81% - 100% yang termasuk kriteria sangat valid. Penelitian Pornamasari (2016) juga memiliki hasil berdasarkan penilaian angket dari siswa uji coba lapangan terbatas kelas eksperimen, diperoleh persentase rata-rata keseluruhan sebesar 73,467 diatas kriteria kelayakan, yang berarti modul pembelajaran layak digunakan. Penelitian pengembangan modul matematika berbasis discovery learning berbantuan flipbook maker untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi segitiga milik Haryanti & Saputro (2016) juga mengungkapkan bahwa modulnya layak digunakan oleh siswa dengan melihat penilaian dari tiga ahli materi 82,03% menyatakan layak digunakan. Sedangkan tiga ahli media 81,25% menyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan modul ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek yang mendapat presentase hasil dari validator layak untuk dilakukan uji coba. Kelemahan modul ini ialah modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek hanya memuat materi persegi dan persegi panjang. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Modul Faktor pendukung dalam pengembangan modul ini diantaranya dukungan dari pihak dosen pembimbing dan juga validator dalam memberi saran guna hasil yang lebih baik dalam pengembangan modul. Berdasarkan hasil validasi modul berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek ini sudah memenuhi kriteria kelayakan. Faktor penghambat implementasi modul ialah pada karena adanya kebijakan pemerintar mengenai pandemi covid-19 yang membuat aktifitas belajar mengajar disekolah di hentikan sementara maka modul ini tidak dapat di implementasikan di sekolah dasar. Faktor penghambat lainnya ialah mengenai biaya yang digunakan untuk memperbanyak modul relative besar serta dalam proses penggandaan membutuhkan waktu yang cukup lama.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

SimpulanKesimpulan dari penelitian ini ialah:Telah dihasilkan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek dengan hasil validasi sebesar 92%. Dengan ini modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek telah memenuhi kriteria layakImplikasi Hasil penelitian pengembangan ini ialah modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Implikasi yang dapat diberikan ialah hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa modul layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.Saran Untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya, beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan ialah:Modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek layak untuk digunakan sebagai bahan ajar pada jenjang sekolah dasarGunakan modul matematika berbasis ethnomatematika untuk pembelajaran matematika SD kelas 4 dan menyebarkan pada guru SD kelas 4Berdasarkan kelemahan modul yang dikembangkan, untuk pengembangan selanjutnya dapat mencantumkan materi yang lebih banyak lagi dan juga lebih luas cakupannya, kekurangan tersebut hendaknya diperbaiki dan dilengkapi.Untuk permainan tradisional engklek mungkin bisa diterapkan pada jenjang selain SD.

DAFTAR PUSTAKA

Abdi, R. (2009). Membangun Nilai-Nilai Budaya Dalam Pendidikan: Inspirasi dari Novel "Sang Pemimpi" Karya Andrea Hirata. *Al-Risalah*, 5, 237-261.

Damayanti, A. D. M., & Putranti, R. D. (2016). Pembelajaran Matematika Dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa Sd Kelas V. *Seminar Nasional Matematika Dan Terapannya 2016*. Retrieved from <https://senamantra.files.wordpress.com/2017/04/23-agustina.pdf>

Dosinaeng, W. B. N. (2010). Analisis pemikiran matematis dalam permainan tradisional masyarakat lamaholot. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 491-498. Retrieved from <http://www.jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/viewFile/2370/1331>

Febriyanti, C., Prasetya, R., & Irawan, A. (2018). Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Dan Gasing Khas Kebudayaan Sunda. *Barekeng: Jurnal Ilmu Matematika Dan Terapan*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.30598/vol12iss1pp1-6ar358>

Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>

Hartoyo, A. (2012). Eksplorasi Etnomatematika pada Budaya Masyarakat Dayak Perbatasan Indonesia-Malaysia Kabupaten Sanggau Kalbar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(1), 14-23. Retrieved from <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/1387/eksplorasi-etnomatematika-pada-budaya-masyarakat-dayak-perbatasan-indonesia-malaysia-kabupaten-sanggau-kalbar-.html>

Haryanti, F., & Saputro, B. A. (2016). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Discovery Learning Berbantuan Flipbook Maker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Segitiga. *Pendidikan Matematika*, 1(2), 147-161.

Isnaeni, N., & Rasyid, Y. (2018). Penerjemahan Istilah Budaya Bahasa Mandarin Dalam Novel 边旅行边恋爱 (BIĀN LǚXÍNG BIĀN LIĀN ' ÀI). 10(1), 35-60.

Khalimah, N., Farin, K. I., Nikmah, M., Ni'mah, K., & Jatmiko. (2013). Budaya Kediri Dalam Pembelajaran Matematika (Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa(LKS) Berbasis Etnomatematika Melalui Pendekatan Saintifik). *Jurnal Ilmiah Matematika*, 2(1), 65-71.

Kurniawati, A. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional Bandaran Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Anak Autis Kelas 2 di SLB Autis Mutiara Hati Sidoarjo. *Permainan Tradisional Bandaran Modifikasi Pengaruh*, 1-7. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/viewFile/11354/10764>

Mardiah, S. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Inkuiri Pada Kelas VII. *Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.Nurhairunnisah. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SMA Kelas X. *Universitas Negeri Yogyakarta*.Pornamasari, E. I. (2017).

Flipbook Maker Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (Nht) Berbasis Teori Vygotsky Materi Pokok Relasi Dan Fungsi. AKSIOMA Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika, 7(1), 74-83. Qoyimah, Febrian S.Pd., M. S., & Sukma Adi Perdana, S.Si., M. S. (2018). Analisis Etnomatematika Gasing Berembang Kota Piring Tanjungpinang Kepulauan Riau Dan Keterkaitanterhadap Topik Dalam Pembelajaran Matematika. Pendidikan Matematika. Rachmawati, I. (2015). Eksplorasi etnomatematika masyarakat sidoarjo. Fenomena (Jurnal Penelitian Islam Indonesia). Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/download/249/pdf>

Rosa, M., & Orey, D. C. (2011). Ethnomathematics: the cultural aspects of mathematics Etnomatemática: os aspectos culturais da matemática. 4, 32-54. Retrieved from <https://documat.unirioja.es/download/articulo/3738356.pdf>

Rusliah, N. (2016). Pendekatan Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Anak di Wilayah Kerapatan Adat Koto Tengah Kota Sungai Penuh Propinsi Jambi. Proceedings of The International Conference on University-Community Engagement, 715-726. Retrieved from [http://digilib.uinsby.ac.id/7435/1/Nur Rusliah.pdf](http://digilib.uinsby.ac.id/7435/1/Nur%20Rusliah.pdf)

Safitri, D. (2015). Eksplorasi konsep matematika pada permainan masyarakat melayu sambas. Retrieved from <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/10350/10004>

Septya, E., Febriana, R., & Delyana, H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Penalaran Komunikasi Matematis Siswa. IV(1), 27-35.

Sirate, F. S. (2018). Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. Lentera Pendidikan, 15(1), 41-54. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n1a4>

Somayasa, W., Natajaya, N., & Candiasa, M. (2013). Pengembangan Modul Matematika Reakistik Disertai Asesmen Otentik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas X di SMK Negeri 3 Singaraja. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 3.

Towe, M. M. (2008). Etnomatematika dalam Ritual Adat Suku Lio "Pati Ka" Di Danau Kalimutu. Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia, 36(12), 4331-4334. <https://doi.org/10.1016/j.enpol.2008.09.071>

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 . (2003).

Wahyudin, W. (2018). Etnomatematika Dan Pendidikan Matematika Multikultural. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia, 1-19. Retrieved from <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/etnomatnesia/article/view/2290>

Wahyuni, A., Tias, A. A. W., & Sani, B. (2013). Peran Etnomatematika dalam Membangun Karakter Bangsa: Penguatan Peran Matematika Dan Pendidikan Matematika Untuk Indonesia Yang Lebih Baik, (1), 111-118. Retrieved from [http://eprints.uny.ac.id/10738/1/P - 15.pdf](http://eprints.uny.ac.id/10738/1/P-15.pdf)

Wijaya, A. (2009). Permainan (Tradisional) untuk Mengembangkan Interaksi Sosial, Norma Sosial dan Norma Sosiomatematik pada Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. Aljabar, Pengajaran Dan Terapannya, 1-10. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310893/penelitian/wijayapermainan-dan-norma-sosio-matematik-dalam-pembelajaran-matematika-dengan-pendekatan-pmr.pdf>



Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!