

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran menurut (Joyce, Weil, dan Calhoun 2009) adalah rencana atau pola yang berguna untuk merancang materi pembelajaran, membuat kurikulum, dan pembelajaran langsung di kelas atau di tempat lain. Menurut (Octavia 2020), model pembelajaran adalah cara kegiatan pembelajaran yang dirancang agar berjalan dengan lancar, menarik, mudah dipahami, dan mengikuti urutan yang jelas.

Problem Based Learning (PBL) menurut (Arends 2008) adalah model pembelajaran dimana siswa diberikan masalah nyata untuk dipecahkan agar dapat mengembangkan pengetahuan, memperoleh keterampilan tingkat tinggi, menjadi lebih mandiri, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka. *Problem Based Learning* (PBL), seperti yang didefinisikan oleh (Rusman 2018), merupakan inovasi dalam pendidikan karena memberikan kewenangan kepada siswa untuk memperkuat, menyempurnakan, menguji, dan meningkatkan kemampuan berpikirnya melalui kerja kelompok yang sistematis.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran dimana siswa mempelajari keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara

berkelompok, serta pengetahuan suatu mata pelajaran melalui pemanfaatan masalah dunia nyata.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut (Arends 2008) *Problem Based Learning* (PBL) memiliki karakteristik sebagai berikut:

1) Pengajuan pertanyaan atau masalah

Siswa ditempatkan dalam situasi dunia nyata, didorong untuk mengajukan pertanyaan tentang masalah dan memungkinkan penyelesaian masalah.

2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin

Masalah yang dipelajari siswa dapat dipecahkan. Masalah tersebut ditinjau oleh siswa dari berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah matematika

3) Penyelidikan autentik

Siswa dalam tahap ini diharuskan untuk melakukan penyelidikan pada masalah nyata. Masalah harus didefinisikan, dianalisis, dihipotesiskan, dan diprediksi. Data harus dikumpulkan, dianalisis, melakukan percobaan, dan membuat kesimpulan.

4) Menghasilkan produk dan mempublikasikan

Siswa diminta untuk menghasilkan karya nyata atau demonstrasi yang menunjukkan keterampilan pemecahan masalah mereka pada tahap ini.

5) Kolaborasi

Siswa dalam tahap ini biasanya bekerja sama dalam pasangan atau berkelompok untuk memecahkan permasalahan. Bekerja sama

meningkatkan keterampilan sosial dan memberikan motivasi untuk melanjutkan tugas yang lebih sulit.

Sedangkan menurut (Rusman 2018), karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) antara lain:

- 1) Belajar diawali dengan memecahkan masalah.
- 2) Permasalahan yang dipakai tidak terstruktur yang ada di dunia nyata.
- 3) Harus ada banyak perspektif tentang suatu masalah.
- 4) Masalah menguji pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa, mengharuskan identifikasi peluang belajar baru dan kebutuhan belajar.
- 5) Belajar mengendalikan diri menjadi fokus utama.
- 6) Penggunaan sumber-sumber informasi yang berbeda dan penilaian sumber-sumber data merupakan siklus mendasar dalam PBL.
- 7) Belajar memerlukan kerja sama dan komunikasi.
- 8) Untuk menemukan solusi atas suatu masalah, sama pentingnya untuk mengembangkan keterampilan dan pemecahan masalah.
- 9) Keterbukaan proses memerlukan sintesis dan integrasi proses pembelajaran.
- 10) Pengalaman dan proses pembelajaran siswa dievaluasi dan ditinjau ulang.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa PBL memiliki karakteristik yaitu menekankan pada upaya pemecahan masalah dimana siswa diharapkan aktif mencari informasi tentang permasalahan yang dihadapi oleh mereka dari beberapa sumber yang tersedia. Masalah akan diselesaikan dengan menggunakan temuan analisis siswa, dan akan dikomunikasikan secara berkelompok.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Adapun langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Arends 2008) antara lain:

1) Mengenalkan siswa pada masalah

Dalam hal ini, proses pembelajaran diawali dengan penjelasan tentang tujuan dan tugas yang harus diselesaikan. Siswa ditempatkan dalam situasi dunia nyata, didorong untuk mengajukan pertanyaan tentang masalah dan penyelesaian masalah.

2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

Siswa didorong untuk belajar bagaimana berkolaborasi ketika mereka memecahkan masalah yang mengharuskan mereka untuk bekerja sama dan berbagi solusi. Guru dapat memulai kegiatan belajar dengan mengelompokkan siswa untuk memecahkan masalah.

3) Mendukung penyelidikan mandiri dan kelompok

Siswa dibantu oleh guru dalam mendapatkan data dari banyak sumber. Siswa diminta untuk mempertimbangkan masalah dan informasi yang mereka butuhkan untuk menyelesaikannya dengan pertanyaan yang diajukan.

4) Membuat karya dan mempresentasikannya

Siswa harus menghasilkan karya nyata atau demonstrasi untuk menunjukkan solusi yang mereka temukan untuk masalah.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah

Kegiatan ini dilakukan untuk memudahkan siswa mengevaluasi dan menganalisis kemampuan intelektual dan proses berpikir mereka sendiri.

Masalah harus didefinisikan, dianalisis, dihipotesiskan, dan diprediksi, data harus dikumpulkan dan dianalisis, melakukan eksperimen harus dilakukan (bila perlu), dan membuat kesimpulan.

2. Etnomatematika

a. Pengertian Etnomatematika

Pada tahun 1997, seorang matematikawan Brasil bernama D'Ambrosio menciptakan istilah etnomatematika. (D'Ambrosio 1985) mengemukakan tentang etnomatematika adalah matematika yang digunakan oleh kelompok budaya yang berbeda seperti kelompok buruh, masyarakat suku nasional, anak-anak dari usia tertentu, dan kelas profesional. Etnomatematika adalah cara untuk belajar matematika dari kehidupan budaya masyarakat. Contohnya berupa peninggalan sejarah seperti rumah adat, seni rupa, tari, makanan khas daerah, bahkan bahasa dan adat istiadat yang lazim di suatu tempat. Sedangkan menurut (Marsigit, Setiana, dan Hardiarti 2018) bahwa etnomatematika adalah bidang studi yang berusaha untuk memahami adaptasi budaya matematika dan fungsi yang dimainkannya dalam mengungkapkan hubungan antara budaya dan matematika.

Dilanjutkan (Gerdes 1994) bahwa etnomatematika adalah penerapan matematika oleh kelompok budaya tertentu, seperti: kelompok kelas sosial. (Perdana 2019) mendefinisikan etnomatematika sebagai kombinasi budaya dan matematika di mana budaya digunakan untuk pemecahan masalah dan masalah konkrit. Berdasarkan sejumlah uraian tentang konsep etnomatematika, dapat ditarik kesimpulan bahwa etnomatematika adalah mengkombinasikan dua keilmuan yaitu matematika dan budaya dimana

kedua bidang tersebut mampu memberikan pemahaman konsep matematika dengan memanfaatkan aspek budaya secara keseluruhan.

b. Pengertian Budaya

Budaya adalah sekelompok orang yang secara tidak sadar memperoleh cara pdanang tentang kehidupan dalam bentuk tindakan, keyakinan, nilai, dan ikon yang dikomunikasikan secara turun temurun (Liliweri, Alo 2002). Menurut pdanangan lain, budaya ialah bagaimana hidup yang dikembangkan, diteriskan, dan diwariskan secara turun temurun (Haryono 2012). Dapat ditarik kesimpulan bahwa budaya adalah cara hidup yang dikembangkan dari zaman ke zaman dan diwariskan dari secara turun temurun, termasuk cara bertindak, kepercayaan, dan kegiatan yang dimiliki oleh masyarakat atau kelompok penduduk tertentu.

c. Wujud Budaya

Menurut (Honigmann 1995), wujud kebudayaan dibagi dalam tiga bagian antara lain:

1) Gagasan (Wujud ideal)

Wujud ideal budaya adalah kebudayaanyang berbentuk kumpulan ide, konsep, nilai, norma, dan sebagainya. Jika masyarakat mengekspresikan dirinya melalui tulisan, budaya ideal dapat ditemukan dalam esai dan buku yang ditulis oleh anggota masyarakat.

2) Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah salah satu bentuk budaya, seperti perilaku masyarakat. Istilah "sistem sosial" mengacu pada tipe ini. Struktur sosial

ini terdiri dari interaksi dan hubungan manusia yang mengikuti aturan perilaku tertentu.

3) Artefak (karya)

Sebagai hasil dari usaha dan kegiatan setiap anggota masyarakat, artefak merupakan salah satu wujud kebudayaan fisik berupa benda berwujud yang dapat diraba, diamati, dan direkam.

d. Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika

Menurut (Marsigit, Setiana, dan Hardiarti 2018) etnomatematika dapat diterapkan pada pembelajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Sebagai cara untuk menemukan pola dan hubungan
- 2) Sebagai kegiatan kreatif yang membutuhkan kreatifitas
- 3) Sebagai cara untuk pemecahan masalah
- 4) Sebagai media komunikasi

3. Permainan Tradisional *Engklek*

a. Pengertian Permainan Tradisional *Engklek*

Permainan tradisional adalah sebuah permainan yang biasa dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah dan telah diwariskan secara turun-temurun (Romanvican 2020). Permainan tradisional adalah kegiatan tradisi turun-temurun yang dilakukan secara sukarela dan menimbulkan kesenangan bagi pelakunya (Hasanah 2017).

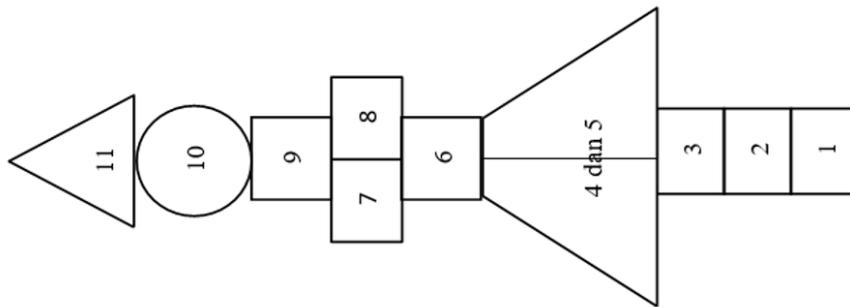
Sedangkan *engklek* adalah permainan lompat tradisional yang cara memainkannya di atas permukaan datar berbentuk persegi. Para pemain kemudian melompat dari satu kotak ke kotak berikutnya dengan satu kaki dengan kaki lainnya ditekuk ke belakang (Sukoyo 2021). Sementara menurut

(Dharmamulya 2008), bahwa permainan ini disebut juga *engklek* atau *ingkling*. Disebut "*engklek*" karena cara bermainnya ialah menggunakan satu kaki untuk melompat dan berjalan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional *engklek* merupakan salah satu bentuk budaya berupa kegiatan permainan tradisional yang memanfaatkan lapangan datar sebagai arena bermain dimana pemain melompati gambar pola yang dibuat pada permukaan datar.

b. Tata Cara Permainan Tradisional *Engklek*

Variasi permainan *engklek* sangat banyak. Pada studi ini yang akan dipakai adalah *engklek* jenis ibu tani yang sudah dikenal anak-anak dan tidak terlalu sulit untuk memainkannya (Mulyasari, Abdussakir, dan Rosikhoh 2021). Cara memainkan *engklek* jenis ibu tani adalah sebagai berikut :

- 1) Melompat di kotak 1, 2, dan 3 hanya dengan satu kaki
- 2) Melompat di kotak 4 dan 5 dengan dua kaki secara bersamaan (kotak 4 untuk kaki kanan dan kotak 5 untuk kaki kiri)
- 3) Melompat di kotak 6 hanya dengan satu kaki
- 4) Melompat di kotak 7 dan 8 dengan dua kaki secara bersamaan (kotak 7 untuk kaki kanan dan kotak 8 untuk kaki kiri)
- 5) Melompat di kotak 9 dan 10 hanya dengan satu kaki
- 6) Melompat di kotak 11 dengan dua kaki secara bersamaan
- 7) Ambil *gacuk* dan melompat kembali ke kotak pertama dengan melompat pada kotak *gancuk* berada



Gambar 2. 1 Pola *Engklek* Jenis Ibu Tani

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Minat menurut (Suryaningsih 2020) adalah adalah kecenderungan rasa senang seseorang terhadap sesuatu hal sehingga memberikan dorongan untuk mengerjakannya. Menurut (Nurtjahjanti, Prasetyo, dan Ardhiani 2021) minat adalah sifat psikologis yang terwujud dalam sejumlah gejala seperti nafsu, keinginan, dan sensasi kebutuhan untuk melakukan cara yang paling umum untuk mengubah perilaku melalui latihan yang berbeda seperti mencari informasi dan pengalaman. (Slameto 2003) mengatakan bahwa minat adalah keinginan untuk mengamati hal-hal tertentu dan mengingatnya. Menurut beberapa pengertian yang berbeda dari pengertian minat tersebut di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa konsep minat adalah suatu perasaan tertarik, perhatian, atau lebih merupakan suatu keinginan terhadap sesuatu yang dimiliki seseorang tanpa ada dorongan.

Sedangkan belajar adalah rangkaian aktivitas mental dan fisik yang melibatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mendorong terjadinya perubahan tindakan sebagai hasil kontak antar individu dengan lingkungannya (Djamarah 2011). Demikian pula belajar menurut (Khodijah

2014) adalah cara paling umum untuk memperoleh dan membina kemampuan, kemampuan, dan perspektif baru melalui siklus mental batin yang menghasilkan perubahan perilaku yang tidak terbatas. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa konsep belajar mengacu pada perubahan pengetahuan, kemampuan, dan perilaku siswa sebagai hasil interaksinya dengan lingkungannya. Dengan demikian, minat belajar adalah kecenderungan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perilaku dengan senang hati dan tanpa paksaan.

b. Ciri-ciri minat belajar

Menurut (Slameto 2010) beberapa indikator minat belajar antara lain:

1) Perhatian siswa

Secara alami, siswa yang tertarik pada objek tertentu akan memperhatikannya.

2) Ketertarikan

Hal ini mengacu pada alasan siswa ingin dan tertarik pada individu, aktivitas, objek, atau hayalan dari pengalaman positif yang dipicu oleh aktivitas itu sendiri.

3) Perasaan senang

Jika siswa menyenangi pelajaran tertentu, mereka tidak merasa dipaksa untuk belajar.

4) Keterlibatan

Ketertarikan seseorang pada sebuah objek mengarah pada kebahagiaan dan partisipasi dalam aktivitas objek tersebut.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Menurut (Syah 2003) faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar antara lain:

1) Faktor internal

- a) Aspek fisiologis diantaranya adalah kondisi fisik dan ketegangan otot yang menunjukkan tingkat kebugaran siswa.
- b) Aspek psikologis diantaranya kecerdasan, bakat, sikap, minat, dan motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal

- a) Lingkungan sosial diantaranya teman sekelas, keluarga, masyarakat, dan sekolah.
- b) Lingkungan non sosial diantaranya gedung sekolah, materi pelajaran, waktu belajar, tempat tinggal, dan sumber belajar.

3) Faktor Pendekatan Belajar

Faktor pendekatan belajar yaitu model yang digunakan siswa untuk mendukung efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran suatu materi tertentu.

5. Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional *Engklek* dan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Tanpa Menerapkan Etnomatematika Permainan Tradisional *Engklek*

a. Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Berbasis Etnomatematika Permainan Tradisional *Engklek*

Berikut ini merupakan langkah pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* antara lain:

1) Mengorientasi siswa pada permasalahan

Pendidik membacakan aturan permainan tradisional *engklek* kepada peserta didik. Berdasarkan langkah-langkah permainan tradisional *engklek* jenis Ibu tani menurut (Mulyasari, Abdussakir, dan Rosikhoh 2021), maka permainan tradisional *engklek* tersebut dapat diterapkan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) antara lain:

- a) Peserta didik melempar gacuk pada kotak 1, setelah itu peserta didik melompat di kotak 2 sampai 11 hanya dengan satu kaki. Pada kotak 11 dilompati dengan dua kaki secara bersamaan dan melompat kembali ke kotak pertama kemudian ambil gacuk dengan melompat pada kotak gancuk berada.
- b) Kelompok akan diberikan soal atau pertanyaan berdasarkan bidang yang telah diselesaikan sebelum melanjutkan ke bidang permainan berikutnya. Soal terdiri dari soal tantangan dan hukuman. Misalnya, setelah kelompok pertama menyelesaikan permainan di lapangan persegi, pertanyaan yang diberikan adalah tentang persegi, dan mereka hanya punya waktu satu menit untuk menjawabnya.
- c) Kelompok yang tidak menjawab pertanyaan dalam waktu satu menit dianggap gagal, tidak dapat melanjutkan permainan, dan akan menerima hukuman.

d) Kelompok berikutnya akan melanjutkan permainan dengan aturan yang sama. Pemenangnya adalah kelompok dengan "sawah" terbanyak dan kemampuan untuk memenangkan permainan.

Kemudian peserta didik mengamati penjelasan dari pendidik tersebut dan Peserta didik mendapat kesempatan oleh pendidik untuk bertanya tentang penjelasan dari pendidik jika belum paham.

2) Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran siswa

Pendidik membentuk 5 kelompok diskusi dengan metode berhitung antara 1 sampai dengan 5, setiap kelompok berisi 5-7 siswa. Kemudian peserta didik memainkan permainan tradisional engklek secara berkelompok sesuai dengan nomor urut kelompok. Pendidik memberikan pengarahan kepada siswa dalam permainan tradisional engklek dan penyelesaian masalah.

3) Membimbing siswa dalam penyelidikan individu atau kelompok

Siswa mencari informasi untuk memecahkan masalah. Sementara pendidik memberikan banyak kesempatan kepada siswa untuk berpikir, mereka juga membimbing setiap kelompok dalam menemukan jalan keluar untuk permasalahan yang sedang dihadapi siswa.

4) Mengembangkan serta menyajikan suatu hasil karya siswa

Perwakilan kelompok memberikan dan membacakan hasil diskusi kelompok dalam menyelesaikan masalah kepada pendidik. Peserta didik melanjutkan permainan tradisional *engklek*.

5) Menganalisis serta mengevaluasi suatu proses pemecahan masalah

Guru merefleksikan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pada siswa tentang pengalaman, kesan, dan pesan mereka saat mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional *engklek*. Kemudian pendidik memberi apresiasi dan menanggapi penyelidikan siswa terhadap progres mereka.

b. Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Tanpa Menerapkan Etnomatematika Permainan Tradisional *Engklek*

Berikut ini merupakan langkah pembelajaran dengan *Problem Based Learning* (PBL) tanpa menerapkan etnomatematika permainan tradisional *engklek* antara lain:

1) Mengorientasi siswa pada permasalahan

Pendidik membagikan permasalahan berupa soal kepada peserta didik dan peserta didik mengamati permasalahan tersebut. Kemudian pendidik membacakan aturan dalam penyelesaian masalah. Soal tersebut terdiri dari 2 paket soal yang berbeda. Kemudian pendidik memberikan kesempatan pada siswa apabila ada penjelasan yang belum dipahami.

2) Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran siswa

Pendidik membentuk 4 kelompok diskusi dengan metode berhitung antara 1 sampai dengan 4 setiap kelompok berisi 8-9 siswa. Kelompok 1 dan 2 mengerjakan soal paket A dan kelompok 3 dan 4 mengerjakan soal paket B. Kemudian pendidik memberi arahan kepada peserta didik dalam penyelesaian masalah.

3) Membimbing siswa dalam penyelidikan individu atau kelompok

Siswa mencari informasi untuk menemukan penyelesaian masalah, dan guru memberi mereka banyak kesempatan untuk berpikir dan membantu setiap kelompok dalam penyelesaian masalah.

4) Mengembangkan serta menyajikan suatu hasil karya siswa

Setiap kelompok menerima permintaan dari guru untuk membaca hasil diskusi. Untuk mendemonstrasikan hasil diskusi kelompoknya, setiap siswa dari masing-masing kelompok maju ke depan kelas. Guru menawarkan kesempatan kepada kelompok lain untuk menanggapi hasil diskusi kelompok. Kelompok 1 ditanggapi oleh kelompok 2 atau sebaliknya, dan kelompok 3 ditanggapi oleh kelompok 4 atau sebaliknya. Guru kemudian mengonfirmasi apakah hasil diskusi kelompok sudah benar atau belum.

5) Menganalisis serta mengevaluasi suatu proses pemecahan masalah

Guru merefleksikan pembelajaran dengan memberikan pertanyaan pada peserta didik terkait apa yang dirasakan, apa yang belum dimengerti serta kesan dan pesan mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Kerangka Berpikir

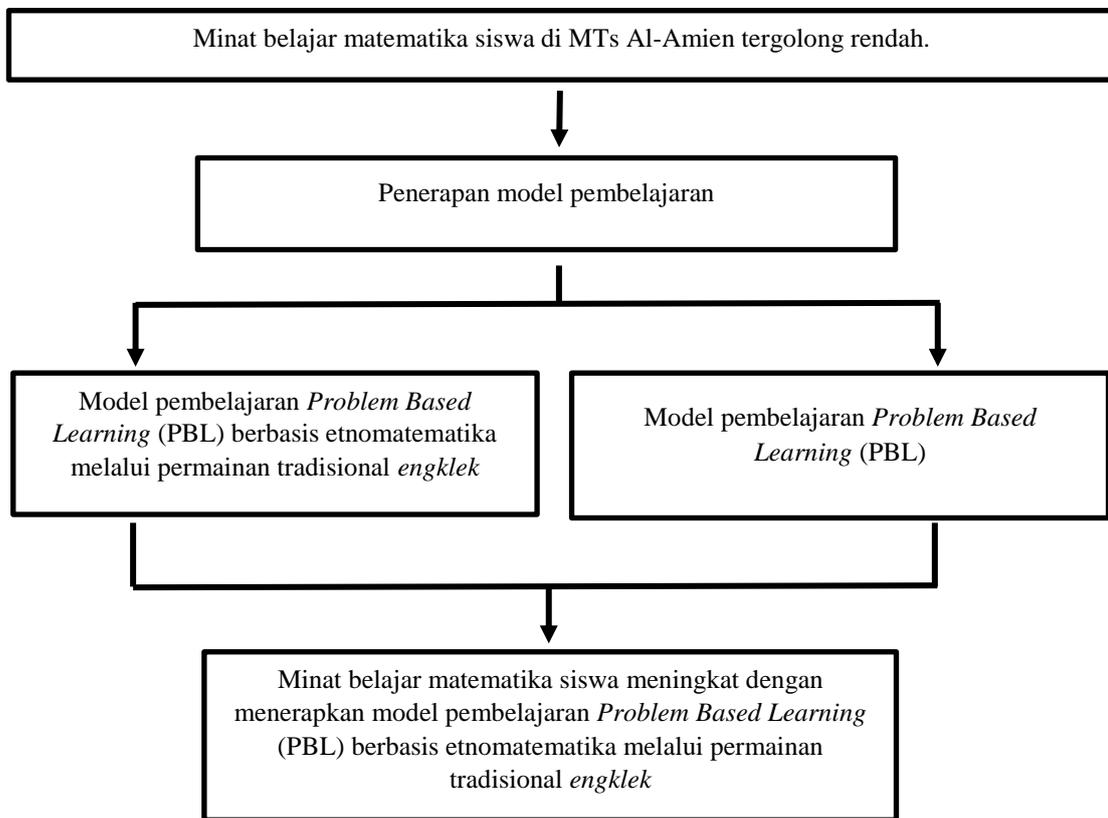
Siswa mempelajari berbagai mata pelajaran melalui proses belajar mengajar di sekolah, termasuk matematika. Konsep matematika memainkan urgensi dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan matematika merupakan ilmu atau pengetahuan fundamental yang menjadi landasan bagi tumbuhnya bidang-bidang keilmuan lainnya. Namun siswa cenderung menghindari matematika karena menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang paling sulit dan ditakuti.

Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar matematika, salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran. Menurut (Syah 2003) bahwa pada faktor pendekatan pembelajaran, semua model yang digunakan siswa untuk mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran mempengaruhi minat belajar siswa. Merujuk pada teori tersebut dapat disimpulkan bahwa rendahnya minat belajar dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran.

Dengan menghubungkan matematika dengan kehidupan sehari-hari atau budaya di sekitarnya, guru dapat menggunakan pembelajaran yang menarik untuk mengajarkan siswa cara memecahkan masalah dan mendorong siswa untuk belajar matematika. Pada studi ini, peneliti menggunakan teori (Arends 2008) karena salah satu karakteristik *Problem Based Learning* (PBL) adalah kolaborasi yaitu dengan memasukkan etnomatematika permainan tradisional *engklek* ke dalam langkah *Problem Based Learning* (PBL). Minat siswa terhadap matematika dapat dirangsang dengan permainan *engklek* karena mereka dapat berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *engklek* dapat digunakan dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan minat belajar matematika.

Berdasarkan hasil observasi melalui uji pra penelitian diketahui bahwa minat belajar matematika siswa kelas VII-A di MTs Al-Amien masih rendah. Hasil dari uji pra penelitian tersebut dihitung dengan teknik deskriptif persentase yaitu sebanyak 14 siswa mempunyai minat belajar matematika baik dan sebanyak 26 siswa mempunyai minat belajar matematika kurang baik. Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika *engklek* terhadap minat belajar matematika

siswa di MTs Al-Amien. Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis Etnomatematika Melalui Permainan Tradisional *Engklek* terhadap minat belajar matematika siswa:



Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan solusi sementara untuk rumusan masalah penelitian. Karena tanggapan yang diberikan hanya berdasarkan teori yang relevan dan belum mengandungi data empiris, maka dikatakan bersifat sementara (Sinambela 2014). Selain itu hipotesis dugaan sementara yang mendasar atau tanggapan terhadap masalah penelitian yang belum diuji secara empiris (Raihan 2017). Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata minat belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) etnomatematika permainan tradisional *engklek* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

H_1 : Ada perbedaan rata-rata minat belajar matematika siswa yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* dan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

2. H_0 : Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

H_1 : Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis etnomatematika permainan tradisional *engklek* tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

3. H_0 : Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.

H_1 : Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa.