

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik Variabel

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar (Muntaha, 2019:180). Media pembelajaran membentuk suatu cara atau metode yang dibuat atau digunakan dengan media yang telah dibuat dengan semenarik mungkin supaya dapat memotivasi siswa didalam belajar serta di dalamnya terdapat penyusunan materinya sama pada penyampaian materi yang terlihat di dalam pembelajaran (Ariyanto, 2020: 39). Menurut Kuswanto (dalam Suryani&Agung, 2018: 16) manfaat media pembelajaran diantaranya: (1) Memperjelas isi materi dari media yang hendak dipakai, (2) Menanggulangi ketergantungan ruang, waktu daya indra, (3) Dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menarik motivasi semangat siswa dan dapat menangani cara diam siswa, (4) Mampu membangunkan tanggapan sesuai permasalahan yang ada. Tentunya guru harus lebih kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran semenarik mungkin dibandingkan dengan menggunakan buku paket atau LKS. Selain itu fungsi media pembelajaran ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi memiliki fungsi sebagai pembawa sumber informasi dari pendidik kepada penerima atau peserta didik. Kemudian jika dilihat dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat diketahui berdasarkan kelebihan dan hambatan yang mungkin dapat timbul di dalam proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, disimpulkan maka media pembelajaran semacam sarana dukung guna memberikan catatan atau penjelasan yang berisi maksud pengajaran dalam sebuah proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat menumbuhkan keinginan dan semangat belajar siswa dalam ketertarikan terhadap materi yang telah disampaikan didalam pembelajaran.

2. *Booklet*

a. Pengertian *Booklet*

Booklet merupakan salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan, salah satu alasannya adalah karena *booklet* berisikan informasi-informasi penting dengan isi yang harus jelas, tegas, serta mudah dimengerti dan menarik. *Booklet* merupakan buku kecil yang memiliki paling sedikit 5 halaman dan tidak lebih dari 48 halaman diluar sampul. Istilah *booklet* berasal dari buku dan *leaflet* artinya media *booklet* merupakan perpaduan antara *leaflet* dan sebuah buku dengan format (ukuran) yang kecil seperti *leaflet*. *Booklet* termasuk salah satu jenis media grafis yaitu media gambar atau foto. Struktur isi *booklet* menyerupai buku (pendahuluan, isi, penutup), hanya saja cara penyajian isinya jauh lebih singkat dari pada buku. (Simamora, 2009: 71). *Booklet* dalam penelitian ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

b. Kelebihan dan kekurangan *booklet*

Terdapat dua kelebihan *booklet* menurut Roza (2012), yakni dapat dipelajari setiap saat, karena di desain mirip buku dan dapat memuat informasi lebih banyak daripada poster. Hal tersebut diperjelas oleh Ewles (Roza, 2012) bahwa terdapat sembilan lebih kelebihan *booklet*, yakni:

- a) Dapat digunakan sebagai media belajar mandiri.
- b) Dapat dipelajari isinya dengan mudah.
- c) Dapat dijadikan informasi bagi keluarga dan teman.
- d) Mudah dibuat, diperbanyak, diperbaiki dan disesuaikan.
- e) Mengurangi kebutuhan mencatat.
- f) Dapat dibuat dengan sederhana dan biaya relatif lebih murah.

Berdasarkan pemaparan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *booklet* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis hal tersebut karena *booklet* dapat dibawa kemana saja dan kapan saja, memiliki konten materi yang lebih mudah, dapat diperbanyak dan tahan lama. Namun *booklet* juga memiliki kekurangan *Booklet* termasuk media cetak. Menurut Anderson (Roza, 2012) kekurangan dari media cetak yaitu:

- a) Mencetak medianya dapat memakan waktu beberapa hari sesuai keadaan alat percetakan setempat.

- b) Mencetak gambar atau foto berwarna biasanya memerlukan biaya yang mahal.
- c) Pelajaran yang terlalu banyak disajikan, dengan media cetak cenderung untuk mematikan minat dan menyebabkan kebosanan. Demikian juga desain pelajarannya harus benar-benar dipikirkan .
- d) Tanpa perawatan yang baik, media cetak akan cepat rusak, hilang, atau musnah.

Untuk mengatasi kekurangan *booklet* Anderson (Roza, 2012) membuat daftar bahan pertimbangan yaitu sebagai berikut:

- a) Menggunakan kata yang sederhana dan sedapat mungkin menghindari pemakaian kalimat yang membingungkan.
- b) Rencanakan tempat yang tepat untuk menempatkan gambar atau foto supaya terlihat jelas.
- c) Menggunakan foto hitam-putih yang mengkilap dan gambar tangan yang sederhana untuk menghemat biaya mencetak.
- d) Menghindari penggunaan warna yang bermacam-macam.
- e) Cetakan di kertas bolak-balik untuk menghemat kertas dan biaya.
- f) Dipertimbangkan untuk menjilidnya dengan jepitan yang mudah dibuka jika naskah itu akan diperbaharui secara berkala.
- g) Jika perlu, sedapat mungkin berikanlah waktu yang cukup untuk mencetak atau cetak ulang dan perkirakan biaya pencetakan yang dibutuhkan.

3. Etnomatematika

Etnomatematika merupakan penerapan wujud matematika yang dipengaruhi oleh budaya dalam pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika. Etnomatematika diterapkan dalam pembelajaran matematika dengan harapan peserta didik bisa lebih memahami pembelajaran matematika, bisa memahami budaya setempat, dan memudahkan pendidik dalam mengenalkan dan menanamkan nilai budaya yang merupakan karakter bangsa tersebut kepada peserta didik sejak dini (Wahyuni et al., 2013).

Etnomatematika adalah adanya unsur budaya dalam matematika karena budaya dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan pemahaman individu dan kemampuan dalam pembelajaran matematika. Budaya dan matematika adalah dua unsur yang seharusnya tidak dipisahkan karena berkaitan dalam perkembangan pemahaman seseorang individu (Hardiarti, 2017). Kebudayaan dan pendidikan adalah dua unsur yang saling mempengaruhi, kebudayaan akan berkembang dengan adanya

pendidikan. Oleh sebab itu, etnomatematika merupakan penerapan unsur budaya dan tradisi dalam proses pembelajaran matematika sehingga mudah diterima peserta didik.

1. Tradisi Robo-Robo

Tradisi robo-robo adalah serangkaian dari acara peringatan kedatangan Opu Daeng Menambun dari Kerajaan Matan (Tanjungpura) di Kabupaten Kayong Utara ke Kerajaan Mempawah yang dahulu bernama Penembahan Sanggaok di Kabupaten Pontianak pada tahun 1737 M atau 1448 H. Opu Daeng Menambun adalah keturunan Kerajaan Luwu, Sulawesi Selatan. Opu Daeng Menambun datang ke Mempawah untuk menyebarkan agama Islam. Berlayarnya Opu Daeng Manambon dari Kerajaan Matan Tanjungpura (Kabupaten Kayong Utara) diiringi sekitar 40 perahu. Saat masuk di Muara Kuala Mempawah, rombongan disambut dengan suka cita oleh masyarakat Mempawah. Penyambutan itu dilakukan dengan memasang berbagai kertas dan kain warna warni di rumah-rumah penduduk yang berada di pinggir sungai. Bahkan, beberapa warga pun menyongsong masuknya Opu Daeng Manambon ke Sungai Mempawah dengan menggunakan sampan. Terharu karena melihat sambutan rakyat Mempawah yang cukup meriah, Opu Daeng Manambon pun memberikan bekal makanannya kepada warga yang berada di pinggir sungai untuk dapat dinikmati mereka juga. Karena saat kedatangannya bertepatan dengan hari Minggu terakhir bulan Syafar, lantas rombongan tersebut menyempatkan diri turun di Kuala Mempawah. Selanjutnya Opu Daeng Manambon berdoa bersama dengan warga yang menyambutnya, mohon keselamatan kepada Allah agar dijauhkan dari bala dan petaka. Usai melakukan doa, kemudian dilanjutkan dengan makan bersama. Prosesi itulah yang kemudian dijadikan sebagai awal digelarnya hari Robo-robo, yang setiap tahun rutin dilakukan warga Mempawah dan tersebar ke provinsi lainnya.

2. Aritmatika Sosial

a. Memahami Keuntungan dan Kerugian

Dalam kehidupan sehari-hari kita tentu tidak lepas dari kegiatan jual beli. Baik sebagian penjual maupun pembeli. Sebagai seorang penjual tentu menginginkan untung sebanyak-banyaknya. Sedangkan sebagai seorang pembeli, tentu kita ingin membeli dengan harga semurah-murahnya. Dalam materi keuntungan dan kerugian ini lebih dipandang dari sudut penjual, bukan pembeli. Sehingga kata untung yang dimaksud adalah keuntungan bagi penjual. Begitupun kata rugi adalah kerugian bagi penjual.

Untuk memahami materi keuntungan dan kerugian maka silahkan simak **contoh soal keuntungan di bawah ini:**

Pak subur seorang penjual bubur ayam di daerah Jakarta. Seperti biasa, setiap pagi Pak subur pergi ke pasar untuk membeli bahan pokok bubur tersebut, Pak subur menghabiskan uang Rp.1.000.000,00. Dengan bahan baku tersebut Pak subur mampu membuat sekitar 130 porsi bubur ayam dan dijual dengan harga Rp.10.000,00 per porsi. Pada hari itu Pak subur mampu menjual 110 porsi bubur ayam.

Jawab:

pada cerita Pak subur tukang bubur ayam besar modal yang dikeluarkan sebesar Rp.1.000.000,00. Sedangkan pemasukkan yang didapatkan dari hasil penjualan adalah Rp.1.100.000,00 (didapatkan dari 10.000×110). Jika kita kurangkan pengeluaran terhadap pemasukkan maka didapatkan $1.100.000 - 1.000.000 = 100.000$. Dengan kata lain Pak subur mendapatkan keuntungan sebesar Rp.100.000,00 dari penjualan bubur ayam pada hari itu.

contoh soal kerugian di bawah ini:

Pak soso seorang penjual bakso di daerah Malang. Setiap hari Pak soso menghabiskan Rp. 800.000,00 untuk berbelanja bahan baku untuk membuat bakso. Dengan bahan baku tersebut Pak soso mampu membuat rata-rata 120 porsi dengan harga Rp.8.000,00 per porsi. Pada hari itu terjadi hujan di tempat Pak soso biasa berjualan, sehingga bakso yang laku terjual hanya 90 porsi.

Jawab:

Pada cerita Pak soso tukang bakso besar modal yang dikeluarkan adalah Rp.800.000,00. Sedangkan pemasukkan yang didapatkan dari hasil berjualan adalah 720.000 rupiah (didapat dari 8.000×90). Jika kita kurangkan pengeluaran terhadap pemasukkan maka didapatkan $720.000 - 800.000 = - 80.000$. Dengan kata lain, Pak soso mengalami kerugian sebesar Rp.80.000,00 dari berjualan bakso pada hari itu.

Selain menentukan besaran untung dan rugi maka kita juga harus memahami tentang bagaimana cara untuk menentukan besar presentase untung dan besar presentase rugi.

1) **Persentase keuntungan**

Persentase keuntungan digunakan untuk mengetahui persentase keuntungan dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan.

Misal :

PU = persentase keuntungan

HB = harga beli (modal)

HJ = harga jual (total pemasukan)

Persentase keuntungan dapat ditentukan dengan rumus :

$$PU = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

2) **Persentase kerugian**

Persentase kerugian digunakan untuk mengetahui persentase kerugian dari suatu penjualan terhadap modal yang dikeluarkan.

Misal :

PR = persentase kerugian

HB = harga beli (modal)

HJ = harga jual (total pemasukan)

Persentase kerugian dapat ditentukan dengan rumus :

$$PR = \frac{HJ - HB}{HB} \times 100\%$$

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan hasil pencarian mengenai penelitian yang relevan, penulis menemukan beberapa penelitian sebelumnya dengan masalah yang terkait pada rencana penelitian ini. Adapun penelitian yang dimaksud antara lain:

1. Hasil penelitian Firdaus & Hodiyanto (2019) dan Irvandi wandra dan Hartono (2021) diperoleh bahwa banyak tradisi atau kebudayaan di Kalimantan Barat yang mengandung unsur matematika yang tentunya bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dan memasukkan unsur etnomatematika dalam media tersebut. Dengan demikian, penelitian ini adalah salah satu lanjutan dari penelitian yang sudah dilakukan oleh Firdaus & Hodiyanto (2019) dan Irvandi wandra dan Hartono (2021) Peningkatan pemahaman konsep matematis lebih meningkat kelas eksperimen dari pada kelas kontrol.
2. Hasil penelitian (Utami et al., 2018) diperoleh bahwa e-modul pembelajaran matematika kelas VII SMP di Jawa Tengah berbasis etnomatematika yang telah teruji valid dengan rata-rata nilai dari validator media yaitu 90%, rata-rata nilai dari validator materi yaitu 93% dan rata-rata nilai dari validator budaya 88%. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran matematika kelas VII SMP berbasis etnomatematika layak digunakan dan mampu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis siswa. Kesamaan penelitian (Utami et al., 2018) dengan penelitian ini adalah pada pemilihan muatan dan variabelnya yaitu sama-sama memilih etnomatematika dan variabelnya kemampuan pemecahan masalah. Letak perbedaannya adalah pada pemilihan media yang dikembangkan. Penelitian (Utami et al., 2018) ini juga menggunakan model 4-D sama dengan pemilihan model pada penelitian ini hanya saja pada penelitian ini model dimodifikasi menjadi 3-D.

Hasil penelitian (Finariyati et al., 2018) diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan modul matematika berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Kaitannya dengan penelitian ini adalah terletak pada pemilihan muatan pada media pembelajaran dan variabelnya yaitu etnomatematika dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Perbedaannya terletak pada pemilihan media pembelajaran dan pada model pengembangan yang digunakan. Penelitian (Finariyati et al., 2018) menggunakan model pengembangan *bord & goll* sedangkan penelitian ini menggunakan model 3-D.