

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

2.1.1 Eksplorasi

Kata eksplorasi memiliki arti menelaah, mengkaji atau mendeskripsikan sesuatu hal (Darmalaksana, 2020). Penelitian eksploratif berarti penelitian penggalian (Rakhmawati, 2016). Penggalian yang dimaksud disini yaitu menggali untuk menemukan dan mengetahui suatu gejala atau peristiwa (konsep atau masalah) dengan melakukan penelaahan terhadap gejala yang ada. Tujuan dari eksplorasi yaitu memperoleh pengetahuan lebih banyak (tentang keadaan), terutama sumber sumber alam yang terdapat di tempat itu. Selain itu, kegiatan eksplorasi juga dapat digunakan untuk memperoleh pengalaman-pengalaman baru dari situasi yang baru. Sikap eksplorasi berasal atau berawal dari rasa ingin tahu dalam diri, yang kemudian akan menjadi faktor pendorong untuk lebih mengetahui dan mempelajari sesuatu hingga rasa ingin tahu tersebut terpuaskan dan terpecahkan. Dengan adanya rasa ingin tahu juga akan menjadi awal dari perkembangan manusia, perkembangan ilmu pengetahuan, bahasa serta industri (Nurani dkk., 2020).

Dari beberapa pendapat dan penjelasan terkait eksplorasi, maka dapat kita pahami bahwa eksplorasi merupakan suatu tindakan atau kegiatan menjelajah, mengkaji, menelusuri, menelaah suatu hal yang dijadikan sebagai objek penelitian. Dalam penelitian ini, yang akan menjadi titik fokus kegiatan eksplorasi adalah konsep matematika yang terdapat pada setiap aspek dalam permainan tradisional tek-tekan.

2.1.2 Konsep Matematika

Matematika terdiri dari berbagai konsep yang tersusun secara hierarkis, sehingga dalam proses pembelajaran pemahaman terhadap konsep-konsep matematika merupakan bagian yang sangat penting demi tercapainya tujuan pembelajaran. Konsep merujuk pada pemahaman dasar dimana siswa mengembangkan suatu konsep ketika mereka mampu mengklasifikasikan benda-benda atau mengasosiasikan nama dalam suatu kelompok tertentu (Yuliani dkk., 2018). Seseorang yang telah menguasai konsep, berarti orang tersebut telah memiliki pemahaman yang jelas tentang suatu konsep atau citra mental tentang sesuatu (Susanto, 2016).

Penguasaan konsep matematika adalah kemampuan seseorang untuk menuangkan ide/ gagasan yang dimiliki dalam bentuk abstrak ke sesuatu hal yang konkret sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh orang lain dalam pembelajaran matematika (Irawan, 2014). Dapat dikatakan bahwa penguasaan konsep matematika adalah kemampuan berpikir dalam menciptakan ide-ide yang dimiliki dari bentuk yang abstrak ke bentuk konkret untuk mempermudah orang lain dalam memahaminya. Penguasaan konsep matematika adalah output atau produk dari suatu kegiatan belajar seseorang untuk mengerti dan memahami suatu obyek atau benda yang dipelajari melalui pengamatan dan pengalaman seseorang dalam menyelesaikan masalah matematika (Seruni, 2015). Selain itu, pemahaman konsep matematika juga dapat membantu siswa menyelesaikan masalah, baik itu masalah matematika itu sendiri ataupun masalah nantinya yang dihadapi oleh siswa (Radiusman, 2018).

Terdapat tujuh indikator penguasaan konsep matematika yang dapat dilihat pada siswa yaitu: 1) menyatakan ulang sebuah konsep; 2) mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); 3) memberikan contoh dan non contoh dari konsep; 4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representatif matematis; 5) mengembangkan syarat perlu atau cukup suatu konsep; 6) menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu; 7) mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah (Fauzan & Wulan, 2012).

Berdasarkan beberapa pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa konsep merupakan bagian dari materi pembelajaran yang memiliki makna penting untuk dipelajari bagi perkembangan intelektual siswa. Memahami konsep matematika yang tepat dapat membantu siswa dalam hal memahami materi selanjutnya karena matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berantai. Pengetahuan matematika yang berantai tersebut mampu membuat siswa memperoleh suatu pemahaman konsep matematika yang baru.

2.1.3 Etnomatematika

Gagasan yang membahas tentang kaitan antara matematika dan budaya disebut etnomatematika. Secara bahasa, etnomatematika terdiri tiga kata yaitu awalan “etno” diartikan sebagai sesuatu yang sangat luas yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, kode perilaku, mitos, dan simbol. Yang kedua kata dasar “mathema” cenderung berarti menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan kegiatan seperti pengkodean, mengukur, mengklasifikasi, menyimpulkan, dan yang terakhir pemodelan. Akhiran “tik” berasal dari techne, dan bermakna sama seperti teknik (Nuh & Dardiri, 2016).

Etnomatematika merupakan ilmu yang mengkaji kebudayaan di masyarakat, peninggalan sejarah yang tentunya berkaitan dengan matematika, dan pembelajaran matematika yang pastinya pernah kita pelajari di sekolah (Richardo, 2016). Etnomatematika adalah hasil dari aktivitas matematika yang dimiliki dan tanpa disadari berkembang di masyarakat misalnya peninggalan budaya dalam bentuk candi, prasasti, gerabah, peralatan tradisional, satuan lokal, motif kain batik, bordir, permainan tradisional, dan pola pemukiman masyarakat yang mana peninggalan-peninggalan tersebut mengandung konsep matematika (Zayyadi, 2017). Meskipun begitu, sering kali sebagian besar masyarakat tidak menyadari telah menerapkan ilmu matematika dalam aktivitasnya sehari-hari. Padahal jika lebih memperhatikan bahwa matematika selalu digunakan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, misalnya dalam mengukur, menghitung, dan kegiatan jual beli.

Pembelajaran matematika bercirikan budaya tentunya menjadi alternatif yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi matematika yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran matematika akan lebih bermakna bagi siswa apabila dipadukan dengan nuansa budaya (*ethnomathematics*) (Astuti dkk., 2019). Penerapan etnomatematika dalam pembelajaran akan membuka peluang besar bagi kesuksesan pembelajaran karena pembelajaran akan lebih berkesan sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung.

2.1.4 Permainan Tradisional

Sebelum datangnya agama di Indonesia, masyarakat dahulu memiliki kepercayaan animisme dan dinamisme. Masyarakat yang hidup di jaman dahulu lebih erat dan patuh dengan suatu peraturan adat yang menjadi kebudayaan serta menjadi ciri khas disuatu lingkungan masyarakat tersebut. Kebudayaan menjadi

salah satu unsur yang penting dalam membangun kehidupan bangsa dan menjadi identitas serta jati diri negara Indonesia. Bahwa kebudayaan merupakan warisan sosial, seperti bahasa, dapat dipindahkan dari generasi ke generasi selanjutnya (Teng, 2017).

Salah satu bentuk budaya yang ada di setiap suku bangsa dan diturunkan dari jaman dahulu adalah permainan tradisional. Permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu dan sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat (Septarina & Noviati, 2014). Kebudayaan merupakan warisan sosial, seperti bahasa, dapat dipindahkan dari generasi ke generasi selanjutnya (Diantama, 2018).

Permainan tradisional dipahami karena pendiri atau penciptanya yang lama, diturunkan dari satu generasi ke generasi lainnya dan ditandai dengan kesederhanaan bahannya (Qomariah & Hamidah, 2022). Bahan atau alat bantu yang digunakan dalam permainan tradisional biasanya tidak membutuhkan biaya besar dan mahal seperti pada permainan-permainan modern. Bahan yang biasanya digunakan dalam permainan tradisional pada umumnya terbuat dari kayu, bambu, batok, kertas, dedaunan, batang pohon, serta benda lain yang ada sekitar.

Permainan tradisional tidak hanya menyenangkan dan menggunakan bahan atau alat bantu yang mudah didapatkan, tetapi juga banyak mengandung nilai-nilai positif seperti nilai pendidikan, etika, moral dan budaya yang ada pada masyarakat. Nugraheni & Nugrahanta (2020) juga menyebutkan beberapa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah (1) nilai demokrasi, (2) nilai pendidikan, (3) nilai kepribadian, (4) nilai kesehatan, (5) nilai persatuan, dan (7) nilai moral.

Permainan tradisional sebagai wujud aktivitas permainan sekaligus olahraga yang tumbuh dari suatu tradisi masyarakat tertentu yang segalanya bersifat alami tanpa ada rancangan yang dipersiapkan terdahulu. Hal tersebut akan mendorong anak untuk memperoleh peluang belajar lebih banyak dengan mengadakan penyelidikan berbagai macam media yang telah tersedia di alam sekitar sehingga anak akan terbiasa berfikir kreatif dan inovatif. Selain itu, permainan tradisional berperan dalam melatih kerjasama, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, dan musyawarah mufakat karena ada aturan yang harus dipenuhi oleh para pemain (Diantama, 2018).

Nilai positif yang muncul dari permainan tradisional diantaranya sebagai berikut (Nugraheni & Nugrahanta, 2020):

1. Dilakukan dengan suasana senang.
2. Membangun kerukunan karena dalam permainan tradisional perlu adanya bekerja sama dalam membuat aturan main dan belajar untuk mematuhi atas kesepakatan bersama.
3. Mengasah keterampilan membuat sesuatu dari barang di sekitarnya.
4. Terjalin interaksi antara anak dengan lingkungan sekitarnya.
5. Melahirkan penghayatan terhadap kenyataan hidup.
6. Memperoleh kesempatan berkembang sesuai pertumbuhan jiwanya.

2.1.5 Permainan Tradisional Tek-tekan

Tek-tekan merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga dengan masing-masing regu memiliki jumlah pemain yang sama pada umumnya masing-masing berjumlah 2-8 orang setiap regu/ tim. Permainan ini terdapat diberbagai daerah lain hanya saja

terdapat perbedaan terdapat beberapa perbedaan dalam pelaksanaan permainan dan juga perbedaan dalam penyebutan nama permainan ini seperti gatrik, tak kadal, patil lele, maupun benthik (Handayani & Irawan, 2021).

Setiap permainan tradisional pastilah memiliki andil positif terhadap pengembangan nilai-nilai karakter anak. Saat bermain permainan tradisional tek-tekan memiliki tujuan agar sifat-sifat karakter tersebut dapat diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari. Di antara nilai-nilai yang dipelajari anak saat bermain permainan tradisional adalah disiplin, kerja keras, kejujuran, cinta damai, cinta tanah air, komunikatif, dan tanggung jawab (Awaludin dkk., 2022).

Permainan ini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, yang terpenting adalah cuaca yang mendukung dan tempat yang cukup luas. Area bermain tek-tekan berbentuk kotak atau persegi panjang dengan desain area bermain dilakukan dengan membagi dua area bermain yang memiliki ukuran yang berbeda. Area yang berukuran lebih luas merupakan area tim pemasang dan area yang berukuran lebih pendek dengan lubang galian di bagian tengah merupakan area pemain. Fungsi dari lubang galian tersebut yaitu sebagai sebagai tempat meletakan ranting yang pendek untuk kemudian dicungkil menggunakan ranting yang lebih panjang.



Gambar 2.1. Lapangan/ Area Bermain Tek-Tekan

Alat yang digunakan untuk patil dan pemukul mulanya berupa bambu atau kayu yang panjang, kemudian dipotong menjadi dua bagian, satu pendek dengan ukuran dapat menggunakan satuan jengkal tangan, yaitu satu jengkal tangan dan lainnya berukuran dua jengkal tangan (Alfisyah & Rini, 2021). Kayu atau bambu yang digunakan dalam permainan ini memiliki ukuran 25-35 cm dan anak kayu (berukuran lebih pendek) berukuran 8-14 cm (Asmanidar, 2018).



Gambar 2.2. Alat Permainan Tek-Tekan

Terkait cara memainkan permainan tradisional tek-tek Handayani & Irawan (2021) menjelaskan ada beberapa tahapan, yaitu:

1. Babak pertama

Tim yang bermain meletakkan kayu pendek pada lubang lalu pemain mencungkil kayu tersebut menggunakan kayu yang lebih panjang dari lubang galian. Di saat yang bersamaan tim penjaga harus menangkap kayu pendek agar bisa bergiliran dalam permainan. Jika tidak tertangkap, maka dari jarak kayu pendek jatuh dilemparkan ke lubang dimana terdapat kayu yang panjang. Selanjutnya, apabila lemparan tersebut mengenai kayu panjang maka orang yang sedang bermain digantikan dengan anggota tim lainnya. Perlu diperhatikan bahwa ketika kayu yang berukuran pendek tertangkap pada setiap tahap

permainan maka diadakan pergantian antara tim yang menjaga dan tim yang sedang bermain.

2. Babak Kedua

Tahapan selanjutnya ialah pemain melakukan pemukulan kayu pendek dengan menggunakan kayu panjang. Apabila kayu pendek tersebut tidak berhasil ditangkap, maka tim yang berjaga melemparkan ke pemain tadi untuk di tangkis. Selanjutnya dilakukan perhitungan jarak menggunakan kayu yang panjang dari tempat jatuhnya kayu pendek sebagai point dari tim yang bermain pertama.

3. Babak Ketiga

Pada babak ketiga, pemain tadi meletakkan secara miring kayu pendek kira-kira sekitar 45° pada lereng lubang. Ini yang menjadi penting pemukulan ini apakah 1 atau 2 kali yang menjadikan perhitungan menggunakan kayu yang panjang atau yang pendek. Apabila dalam pemukulan hanya satu kali maka perhitungan jarak menggunakan kayu yang panjang, namun apabila dalam pemukulan diketuk sebanyak dua kali maka pemukulan dihitung dengan kayu pendek. Penentuan pemenang yaitu tim mana yang mengumpulkan point terbanyak.

2.1.6 Implementasi Konsep Matematika dalam Permainan Tradisional Tektekan

Kata implementasi berasal dari bahasa inggris yaitu *to implement* yang memiliki arti mengimplementasikan (Mamonto dkk., 2018). Nurdin Usman mengemukakan pendapatnya mengenai dimana implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem, implementasi bukan sekedar aktivitas, tapi suatu kegiatan yang terencana dan terstruktur untuk dapat

mencapai tujuan kegiatan yang hendak dicapai (Usman, 2005). Implementasi bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan tersusun serta dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk dapat mencapai tujuan kegiatan (Syafriyanto, 2015). Oleh karena hal itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek selanjutnya. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap matang dan sempurna, dengan demikian implementasi ialah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci (Ainiyah dkk., 2022).

Secara sederhana implementasi bisa diartikan pelaksanaan atau penerapan. Pengertian-pengertian yang telah dipaparkan sebelumnya memperlihatkan bahwa kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan yang hendak dicapai (Syafriyanto, 2015).

Implementasi yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penerapan konsep matematika yang terdapat dalam permainan tradisional tek-tekan pada proses pembelajaran. Konsep matematika tersebut diperoleh dari rangkaian eksplorasi yang kemudian dipilih sebuah konsep yang akan dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran. Proses implementasi tidak hanya menyajikan materi atau soal yang memiliki keterkaitan dengan permainan tek-tekan, tapi juga akan mempraktekkan permainan tersebut disela-sela pembelajaran untuk lebih menampakkan konsep matematika yang tengah dipelajari dalam permainan. Dari berbagai konsep matematika yang diperoleh dari hasil eksplorasi dipilih konsep

perbandingan senilai karena materi tersebut tengah diajarkan pada saat peneliti melakukan penelitian..

2.2 Penelitian Yang Relevan

Adapun penelitian relevan dengan penelitian ini yang telah dilakukan para peneliti sebelumnya adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Handayani & Irawan (2021) yang berjudul *“Eksplorasi Etnomatematika Permainan Tradisional Gatrik”*.

Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa dalam permainan tradisional gatrik terdapat unsur matematika yang tanpa disadari anak sudah belajar matematika secara sederhana. Unsur-unsur tersebut ditemukan dari berbagai aspek dalam permainan mulai dari alat yang digunakan hingga cara bermain permainan ini. Dari aspek alat yang digunakan dalam permainan ini adalah kayu/ bambu, ukuran inilah yang menjadi unsur etnomatematika dimana anak sudah mampu melakukan perbandingan dimana alat permainan yang digunakan ada 2 jenis ukuran panjang yang berbeda yang panjang adalah dua kali panjang ukuran kayu yang pendek. Artinya anak melakukan perbandingan matematika dalam membuat alat permainan gatrik. Sedangkan dari aspek cara bermain pada saat pembagian regu pemain, apabila terdapat anak 9 maka terlihat anak sudah dapat membedakan antara bilangan ganjil dan genap dimana jumlah peserta ketika dibagi menjadi 2 tim. Selain itu, pada saat melakukan perhitungan menggunakan alat juga anak sudah dapat mengenal bilangan dan kemampuan berhitung.

Penelitian oleh Hayani dan Irawan memiliki persamaan dengan ini yaitu mengeksplorasi unsur matematika yang terdapat dalam setiap aspek dalam permainan yang sama. Namun terdapat beberapa perbedaan seperti dalam

penyebutan permainan serta dalam penelitian relevan tersebut hanya melakukan eksplorasi tanpa adanya tindak lanjut berupa implementasi.

2) Penelitian relevan lain juga dilakukan oleh Saputra (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “*Aktivitas Matematika dalam Permainan Tradisional Gatrik*”. Hasil penelitian tersebut diperoleh bahwasanya dalam permainan tersebut secara tidak disadari anak sudah melakukan aktivitas matematika. Beberapa diantaranya yaitu:

1) Mengukur jarak

Pada tahap mengukur jarak menggunakan gatrik pendek/panjang, dibutuhkan kemampuan prasyarat yaitu membilang. Adapun anak-anak yang belum mampu membilang namun mereka ingin bermain, mereka dapat belajar membilang dengan memperhatikan bagaimana teman-temannya yang sedang bermain. Melalui permainan ini, justru kebanyakan anak-anak memperoleh pengetahuan dasar membilang, bukan dari pelajaran matematika di sekolah oleh guru.

2) Menjumlahkan

Ketika menuliskan perolehan skor, anak dituntut harus mampu menjumlahkan agar dapat mengetahui berapa skor yang mereka peroleh dari setiap babak permainan. Anak-anak yang belum mampu menjumlahkan dan menuliskan bilangan dapat mempelajarinya dengan memperhatikan teman-temannya yang sedang bermain. Ketika anak-anak mempelajarinya dalam permainan tentunya mereka tidak merasa terpaksa, malah sebaliknya anak-anak merasa senang. Karena ketika anak-anak diberi perintah untuk belajar, yang ada di benak anak adalah belajar itu adalah kegiatan yang

membosankan, tidak seru, membuat pusing, tidak menyenangkan, membuat tertekan, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, belajar sambil bermain adalah cara yang efektif sekaligus menyenangkan bagi anak untuk memperoleh pengetahuan.

Terdapat persamaan penelitian oleh Saputra dengan penelitian ini yaitu sama-sama membahas permainan tradisional yang sama, tetapi terdapat perbedaan-perbedaan nama permainan. Selain itu, dalam penelitian relevan ini hanya mengeksplor aktivitas matematika tanpa dikaitkan dengan materi pembelajaran matematika serta tidak diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas.

3) Penelitian oleh Alfisyah & Rini (2021) dengan judul “*Studi Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Patok Lele pada Komunitas Traditional Games Returns Pekalongan*”. Dari penelitian tersebut diperoleh kesimpulan akhir bahwa permainan tradisional patok lele dinilai baik oleh komunitas karena memiliki banyak manfaat, seperti sarana berolahraga, hiburan, mengisi waktu yang kosong, dan melestarikan permainan yang hampir punah. Permainan tradisional patok lele baik pada alat maupun aktivitasnya mengandung aspek etnomatematika, yaitu aspek mengelompokkan atau menjelaskan, aspek berhitung, aspek mengukur, aspek merancang bangunan, dan aspek bermain melahirkan unsur matematika, seperti bilangan bulat, operasi penjumlahan pada bilangan, garis dan sudut, perbandingan, bangun datar, dan bangun ruang.

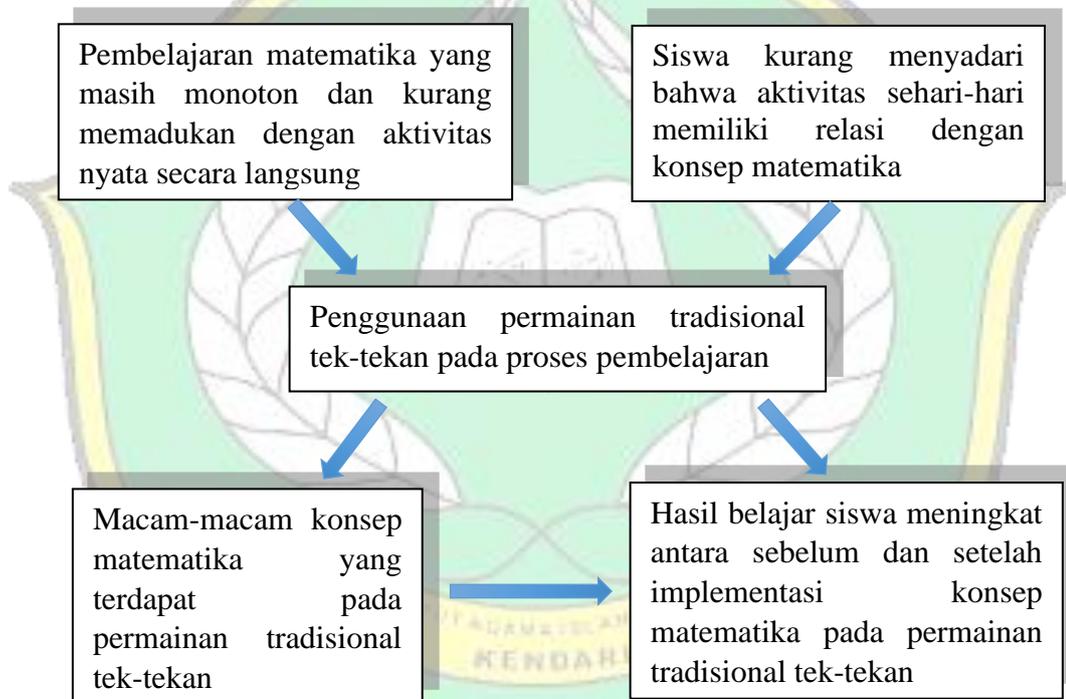
Penelitian tersebut merupakan penelitian yang selaras dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengeksplorasi jenis permainan tradisional yang sama, namun terdapat perbedaan penyebutan nama permainan yaitu patok lele.

Sedangkan tek-tekan merupakan penyebutan permainan yang berada di daerah tempat peneliti melakukan penelitian yaitu kecamatan Tinanggea. Selain itu, pada penelitian terdahulu tersebut hanya mengkaji aspek matematika saja tanpa dikaitkan dengan materi pembelajaran matematika. Sedangkan pada penelitian kali ini dikaji konsep-konsep matematika dalam permainan tek-tekan. Kemudian dari konsep matematika tersebut dipilih satu materi yang akan diimplementasikan pada pembelajaran.

2.3 Kerangka Berpikir

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki ide-ide abstrak karena berisi simbol-simbol dan lambang-lambang yang tidak terwujud dalam dunia nyata. Hal tersebut di tambah lagi dengan pembelajaran matematika yang masih monoton dan kurang memadukan dengan aktivitas nyata secara langsung menyebabkan peserta didik hanya menghafal konsep tersebut tanpa memahami cara mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu tenaga pengajar dituntut untuk dapat kreatif dalam penyampaian materi agar tidak monoton dan membosankan. Berbagai strategi digunakan guru salah satunya dengan menyisipkan dengan permainan yang menyenangkan bagi anak seperti permainan tradisional. Penggunaan permainan tradisional yang memiliki unsur matematika dalam proses belajar merupakan salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya matematika agar lebih diminati siswa karena terdapat unsur kesenangan di dalamnya. Selain itu, permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan berhitung, meningkatkan kemampuan berpikir dan berlogika, menumbuhkan tanggung jawab dan hubungan sosial dengan teman-teman.

Berdasarkan kajian pustaka dan penelitian relevan, dapat dilihat bahwa dalam permainan tradisional tek-tekan terdapat unsur atau konsep matematika di dalamnya. Untuk itu, konsep matematika dalam permainan ini dirasa perlu untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Harapan dari penelitian ini yaitu siswa mudah memahami konsep matematika melalui implementasi permainan pembelajaran matematika yang lebih menyenangkan dan bermakna. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini digambarkan secara sistematis pada gambar berikut.



Gambar 2.3. Skema Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian teori, penelitian relevan dan kerangka berpikir maka hipotesis penelitian pada penelitian ini adalah terdapat peningkatan implementasi konsep matematika dalam permainan tradisional tek-tekan pada proses pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII MTs Negeri 2 Konawe Selatan.