

# **PENGARUH PENERAPAN ETNOMATEMATIKA JEJAHITAN BALI BERBANTUAN VIDEO ANIMASI MATERI BANGUN DATAR TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA SISWA KELAS V SD DI GUGUS 1 ABIANSEMAL TAHUN AJARAN 2024/2025**

Oleh  
I Gusti Ayu Intan Maharani, NIM 2111031325  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar

## **ABSTRAK**

Kemampuan pemecahan masalah di sekolah dasar masih rendah, hal ini disebabkan oleh guru yang masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan etnomatematika jejahitan Bali berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V pada materi bangun datar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yaitu eksperimen dengan menggunakan *eksperimen* semu dengan desain penelitian menggunakan *posttest only control grup design*. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu dengan dua kelompok sampel, yaitu kelas eksperimen yang terdiri atas 32 siswa dan kelas kontrol yang terdiri atas 35 siswa. Metode dan instrument pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yakni tes uraian sebanyak 15 soal. Teknik analisis data menggunakan analisis statistic inferensial. Uji hipotesis menggunakan rumus uji t. Namun sebelum dilakukan uji hipotesis dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa kedua sampel memiliki distribusi normal dan varians homogen. Analisis data menggunakan uji-t dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan ( $dk$ ) = 65 menunjukkan nilai t hitung sebesar 21,398 yang lebih besar daripada nilai t tabel sebesar 1,997, sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan etnomatematika jejahitan Bali berbantuan video animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menjadi bahan bacaan atau referensi bagi guru dan pembaca dalam menerapkan etnomatematika budaya bali dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

**Kata kunci:** etnomatematika, jejahitan Bali, video animasi, kemampuan pemecahan masalah, bangun datar.

**THE EFFECT OF THE APPLICATION OF BALINESE JESTITAN  
ETHNOMATHEMATICS ASSISTED BY FLAT BUILDING MATERIAL  
ANIMATION VIDEOS ON PROBLEM-SOLVING SKILLS IN GRADE V  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN CLUSTER 1 ABIANSEMAL FOR  
THE 2024/2025 SCHOOL YEAR**

**By**  
**I Gusti Ayu Intan Maharani, NIM 2111031325**  
**Elementary School Teacher Education Study Program**  
**Department of Elementary Education**

**ABSTRACT**

*Problem solving abilities in elementary schools are still low, this is caused by teachers who still use the lecture method in the learning process. This research aims to analyze the influence of the application of Balinese sewing ethnomathematics assisted by animated videos on the problem solving abilities of class V students in flat shape material. The type of research is experimental and research design using posttest only control group design. The population of this research is all class V students in 1 cluster with a population of 200 students. The research samples were the experimental class consisting of 32 students and the control class consisting of 35 students. The data collection method and instrument is a descriptive test with 15 questions. The data analysis technique uses inferential statistical analysis. Test the hypothesis using the  $t$  test formula. Data analysis shows the calculated  $t$  value of 21.398 which is greater than the  $t$  table value of 1.997, so the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. So it can be concluded that the application of Balinese stitching ethnomathematics assisted by animated videos has a significant influence on increasing students' problem solving abilities. It is hoped that this research will become a reference for teachers and readers in applying Balinese cultural ethnomathematics in mathematics learning in elementary schools.*

**Keywords:** *ethnomathematics, Balinese sewing, animated video, problem solving skills, flat shapes.*