

BAB 2

KAJIAN TEORI

2.1 Perangkat Pembelajaran Matematika

Daryanto dan Dwicahyono (2014: v) mengatakan bahwa:

Perangkat pembelajaran adalah salah satu wujud persiapan yang dilakukan oleh guru sebelum mereka melakukan proses pembelajaran. Persiapan mengajar merupakan salah satu tolok ukur dari sukses seorang guru. Kegagalan dalam perencanaan sama saja dengan merencanakan kegagalan. Hal tersebut menyiratkan betapa pentingnya melakukan persiapan pembelajaran melalui pengembangan perangkat pembelajaran.

Menurut Trianto (2013: 201) “Perangkat yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang diperlukan dalam mengelola proses belajar mengajar dapat berupa: silabus, RPP, LKS, Instrumen Evaluasi, media pembelajaran, serta buku ajar siswa”.

Jadi, perangkat pembelajaran matematika adalah suatu perangkat yang dipersiapkan dan dirancang oleh seorang guru sebelum melakukan proses pembelajaran dan sebagai alat penunjang keberhasilan dalam pembelajaran matematika. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Aktivitas Siswa (LAS) berbasis cerita rakyat melayu Indragiri Hilir.

2.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut Astuti (2016: 60) “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus”. Daryanto dan Dwicahyono (2014: 87) mengatakan bahwa “Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada dasarnya merupakan suatu bentuk prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi (standar kurikulum)”. Al-Tabany (2011: 350) mengatakan bahwa “Lingkup Rencana Pelaksanaan Pembelajaran paling luas mencakup satu kompetensi dasar yang terdiri atas satu atau beberapa indikator untuk satu kali pertemuan atau lebih”.

Menurut Prastowo (2016: 160) menyatakan bahwa penerapan prinsip-prinsip pengembangan RPP Kurikulum 2013 tersebut diwujudkan dalam bentuk pembelajaran reguler, pengayaan, dan remedial. Adapun format RPP Kurikulum 2013 setidaknya-tidaknya memuat komponen (Permendikbud RI No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses yang ditetapkan pada Tanggal 4 Juni 2013 pada Bagian Lampiran, hlm:5-6) sebagai berikut:

- 1) Identitas sekolah/madrasah, mata pelajaran atau tema, kelas/semester, dan alokasi waktu;
- 2) Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Indikator Pencapaian Kompetensi;
- 3) Materi Pembelajaran;
- 4) Kegiatan pembelajaran, yaitu meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.
Kegiatan pembelajaran pada Kurikulum 2013 mengacu pada pendekatan, strategi, model, dan metode pembelajaran;
- 5) Penilaian, pembelajaran remedial, dan pengayaan;
- 6) Media, alat, bahan, dan sumber belajar.

Menurut Daryanto dan Dwicahyono (2014: 89)

Secara umum, ciri-ciri Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Memuat aktivitas proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan oleh guru yang akan menjadi pengalaman belajar bagi siswa.
- 2) Langkah-langkah pembelajaran disusun secara sistematis agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.
- 3) Langkah-langkah pembelajaran disusun serinci mungkin, sehingga apabila RPP digunakan oleh guru lain (misalnya, ketika guru mata pelajaran tidak hadir), mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah suatu rencana yang menggambarkan langkah-langkah atau prosedur pembelajaran dan di rancang oleh guru untuk mencapai indikator pembelajaran tertentu.

2.3 Lembar Aktivitas Siswa (LAS)

Sebagai guru, tentu tidak asing lagi dengan bahan ajar cetak yaitu lembar aktivitas siswa. Pada KTSP lembar aktivitas siswa (LAS) disebut dengan lembar kegiatan siswa (LKS). Menurut Trianto (2013: 222) “LAS adalah panduan siswa yang digunakan untuk melakukan kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Menurut Andi Prastowo (2016: 440) “LAS memiliki banyak manfaat pembelajaran, diantaranya melalui LAS guru mendapat kesempatan untuk memancing siswa agar secara aktif terlibat dengan materi yang dibahas”.

Menurut Armis (2016: 131)

Tujuan LAS dalam proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Memberi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang perlu dimiliki oleh peserta didik
- 2) Mengecek tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disajikan
- 3) Mengembangkan dan menerapkan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara lisan

Manfaat yang diperoleh dengan penggunaan LAS dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran
- 2) Membantu peserta didik dalam pengembangann konsep
- 3) Melatih peserta didik menemukan dan mengembangkan keterampilan proses
- 4) Sebagai pedoman guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran
- 5) Membantu peserta didik memperoleh catatan tentang materi yang dipelajari melalui kegiatan belajar
- 6) Membantu peserta didik untuk menambah informasi tentang konsep yang dipelajari melalui kegiatan belajar secara sistematis

Teknik pembuatan LAS menurut Andi Prastowo (2016: 444) yaitu:

- 1) Melakukan analisis kurikulum
Analisis kurikulum adalah langkah pertama dalam penyusunan LAS. Langkah ini dimaksudkan untuk menentukan materi pokok dan pengalaman belajar manakah yang membutuhkan bahan ajar berbentuk LAS.
- 2) Menyusun peta kebutuhan LAS
Peta ini sangat dibutuhkan untuk mengetahui materi apa saja yang harus ditulis dalam LAS. Peta ini bisa untuk melihat urutan materi dalam LAS.

- 3) Menentukan judul LAS
Perlu diketahui bahwa judul LKS tematik ditentukan atas dasar tema sentral dan pokok bahasanya diperoleh dari hasil pemetaan dari potensi dasar, materi pokok atau pengalaman belajar.
- 4) Penulisan LAS
Untuk penulisan LAS langkah-langkah yang perlu dilakukan, yaitu:
 - (1) Merumuskan indikator dan/atau pengalaman belajar antara mata pelajaran dari tema sentral yang telah dipelajari
 - (2) Menentukan alat penilaian
 - (3) Menyusun materi, ada beberapa poin yang harus diperhatikan, yaitu:
 - a) Materi LAS mengacu pada kompetensi dasar yang akan dicapainya. Materi LAS dapat berupa informasi pendukung, yaitu gambaran umum atau ruang lingkup yang akan dipelajari.
 - b) Materi dapat diambil dari beberapa sumber, seperti: buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian.
 - c) Supaya pemahaman siswa terhadap materi lebih kuat, maka di dalam LAS kita tunjukkan referensi yang digunakan
 - d) Tugas-tugas harus ditulis secara jelas guna mengurangi pertanyaan dari siswa tentang hal-hal yang seharusnya siswa dapat melakukannya
 - (4) Perhatikan Struktur LAS



Gambar 2. Langkah-langkah Penyusunan LAS

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Lembar Aktivitas Siswa (LAS) adalah salah satu jenis bahan pembelajaran sebagai panduan siswa untuk melakukan pemecahan masalah dalam pembelajaran yang disajikan dalam bentuk yang menarik dan prosedur yang jelas agar siswa secara aktif terlibat dalam materi yang dibahas mengarah pada pencapaian indikator pembelajaran.

2.4 Pendekatan Matematika Realistik (PMR)

Menurut Zainurie (dalam Soviawati, 2011: 81) “Matematika realistik adalah matematika sekolah yang dilaksanakan dengan menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran. Masalah-masalah realistik digunakan sebagai sumber munculnya konsep-konsep matematika atau pengetahuan matematika formal. Pembelajaran matematika realistik di kelas berorientasi pada karakteristik-karakteristik *Realistic Mathematics Education* (RME), sehingga siswa memiliki kesempatan untuk menemukan kembali konsep-konsep matematika atau pengetahuan matematika formal”. *Realistic Mathematics Education* (RME) atau Pendekatan Matematika Realistik (PMR) merupakan teori belajar mengajar dalam pendidikan matematika. Teori RME pertama kali diperkenalkan dan dikembangkan di Belanda pada tahun 1970 oleh *Institute Fruedenthal*. RME telah dikembangkan dan diuji cobakan selama 33 tahun di Belanda dan terbukti berhasil merangsang penalaran dan kegiatan berpikir siswa, (Hobri dalam Ningsih, 2014: 76). Menurut Arsaythamby (2014: 309) “RME bertujuan untuk membuat belajar matematika lebih menarik dan bermakna bagi siswa dengan menggunakan permasalahan yang kontekstual melalui pengetahuan dan pengalaman siswa”.

Zulkardi (dalam Diyah, 2007: 17) mengatakan bahwa:

PMR adalah teori pembelajaran yang bertitik tolak dari hal-hal ‘*real*’ bagi siswa, menekankan keterampilan ‘*process of doing mathematics*’, berdiskusi dan berkolaborasi, berargumentasi dengan teman sekelas sehingga mereka dapat menemukan sendiri (‘*student inventing*’ sebagai kebalikan dari ‘*teacher telling*’) dan pada akhirnya menggunakan matematika itu untuk menyelesaikan masalah baik individual maupun kelompok.

Prinsip-prinsip pokok pembelajaran matematika secara PMR yang dikemukakan oleh Marpaung (dalam Ningsih, 2014: 80) yaitu:

- 1) Prinsip Aktivitas
Prinsip ini menyatakan bahwa matematika adalah aktivitas manusia. Matematika paling baik dipelajari dengan melakukan sendiri.
- 2) Prinsip Realitas
Prinsip ini menyatakan bahwa pembelajaran matematika dimulai dari masalah-masalah dunia nyata yang dekat dengan pengalaman siswa (masalah yang realitis bagi siswa). Jika matematika diajarkan lepas dari pengalaman siswa maka matematika itu mudah dilupakan.
- 3) Prinsip Penjenjangan
Prinsip ini menyatakan bahwa pemahaman siswa terhadap matematika melalui berbagai jenjang yaitu dari menemukan (*to invent*) penyelesaian kontekstual secara informal ke skematisasi. Kemudian perolehan insight dan penyelesaian secara formal.
- 4) Prinsip Jalinan
Prinsip ini menyatakan bahwa belajar matematika di sekolah tidak pecah-pecah menjadi aspek-aspek (*learning strands*) yang diajarkan terpisah-pisah.
- 5) Prinsip Interaksi
Prinsip ini menyatakan bahwa belajar matematika dapat dipandang sebagai aktivitas sosial selain sebagai aktivitas individu.
- 6) Prinsip Bimbingan
Prinsip ini menyatakan bahwa dalam menemukan kembali (*reinvent*) matematika, siswa perlu mendapat bimbingan.

Menurut Grvemeijer (dalam Wahyudi, 2016: 371)

Ciri- ciri RME sebagai berikut:

- 1) Menggunakan konteks dunia nyata;
- 2) Menggunakan model-model;
- 3) Menggunakan produksi dan konstruksi (siswa berkontribusi);
- 4) Kegiatan yang interaktif;
- 5) Keterkaitan topik.

Treffers (dalam Wijaya, 2012: 21-22)

Merumuskan lima karakteristik Pendidikan Matematika Realistik, yaitu:

- 1) Penggunaan konteks
Konteks atau permasalahan realistik digunakan sebagai titik awal pembelajaran matematika. Konteks tidak harus berupa masalah dunia nyata namun bisa dalam bentuk permainan, penggunaan alat peraga, atau situasi lain selama hal tersebut bermakna dan bisa dibayangkan dalam pikiran siswa. Melalui penggunaan konteks, siswa dilibatkan secara aktif untuk melakukan kegiatan eksplorasi permasalahan.

- 2) Penggunaan model untuk matematisasi progresif
Dalam pendidikan matematika realistik, model digunakan dalam melakukan matematisasi secara progresif. Penggunaan model berfungsi sebagai jembatan (*bridge*) dari pengetahuan dan matematika tingkat konkrit menuju pengetahuan matematika tingkat formal.
- 3) Pemanfaatan hasil konstruksi siswa
Mengacu pada pendapat Frruedenthal bahwa matematika tidak diberikan kepada siswa sebagai suatu produk yang siap dipakai tetapi sebagai suatu konsep yang dibangun oleh siswa, maka dalam pendidikan matematika realistik siswa ditempatkan sebagai subjek belajar. Siswa memiliki kebebasan untuk mengembangkan strategi pemecahan masalah, sehingga diharapkan akan diperoleh strategi yang bervariasi.
- 4) Interaktivitas
Proses belajar seseorang bukan hanya suatu proses individu, melainkan juga secara bersamaan merupakan suatu proses sosial. Proses belajar siswa akan menjadi lebih singkat dan bermakna ketika siswa saling mengkomunikasikan hasil kerja dan gagasan mereka.
- 5) Keterkaitan
Pendidikan matematika realistik menempatkan keterkaitan (*intertwinement*) antar konsep matematika sebagai hal yang harus dipertimbangkan dalam proses pembelajaran. Melalui keterkaitan ini, satu pembelajaran matematika diharapkan bisa mengenalkan dan membangun lebih dari satu konsep matematika secara bersamaan (walau ada konsep yang domain).

Menurut Shoimin (2014: 150-151)

Langkah-langkah PMR adalah:

- 1) Memahami masalah kontekstual
Guru memberikan (soal) kontekstual dan siswa diminta untuk memahami masalah tersebut.
- 2) Menyelesaikan masalah kontekstual
Siswa secara individu disuruh menyelesaikan masalah kontekstual pada buku siswa atau LKS dengan caranya sendiri. Guru memotivasi siswa untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan penuntun untuk mengarahkan siswa memperoleh penyelesaian soal.
- 3) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban
Siswa diminta untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban mereka pada kelompok kecil. Lalu hasil dari diskusi itu dibandingkan pada diskusi kelas yang dipimpin oleh guru.
- 4) Menarik kesimpulan
Berdasarkan diskusi kelompok dan diskusi kelas yang dilakukan, guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan tentang konsep, defenisi, teorema, prinsip atau prosedur matematika yang terkait dengan masalah kontekstual yang baru diselesaikan.

Selain itu, Menurut Krisdaning (2013: 29)

Langkah-langkah dalam proses PMR adalah sebagai berikut:

- a) Memahami masalah kontekstual, yaitu guru memberikan masalah (soal) kontekstual dan siswa diminta untuk memahami masalah tersebut.
- b) Menjelaskan masalah kontekstual, yaitu guru menjelaskan situasi dan kondisi dari soal dengan cara memberikan petunjuk-petunjuk atau berupa saran seperlunya, terbatas pada bagian-bagian tertentu dari permasalahan yang belum dipahami oleh siswa.
- c) Menyelesaikan masalah kontekstual, yaitu siswa secara individual menyelesaikan masalah kontekstual pada buku siswa atau LAS dengan caranya sendiri.
- d) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban. Siswa diminta untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban mereka dalam kelompok kecil. Setelah itu hasil dari diskusi itu dibandingkan pada diskusi kelas yang dipimpin oleh guru.
- e) Menyimpulkan. Berdasarkan hasil diskusi kelompok dan diskusi kelas yang dilakukan, guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan tentang konsep, definisi, teorema, prinsip atau prosedur matematika yang terkait dengan masalah kontekstual yang baru diselesaikan.

Menurut Suwarsono (dalam Romauli, 2013: 5)

Terdapat beberapa kelebihan PMR yaitu:

- 1) PMR memberikan pengertian yang jelas dan operasional kepada siswa tentang keterkaitan antara matematika dengan kehidupan sehari-hari (kehidupan dunia nyata) dan kegunaan matematika pada umumnya bagi manusia.
- 2) PMR memberikan pengertian kepada siswa bahwa cara penyelesaian suatu soal atau masalah tidak selalu tunggal, dan tidak harus sama antara orang yang satu dengan orang yang lain. Setiap orang bisa menemukan atau menggunakan cara sendiri asalkan bersungguh-sungguh.
- 3) PMR memberikan pengertian kepada siswa bahwa matematika adalah bidang kajian yang dikonstruksi dan dikembangkan pakar dalam bidang tersebut.
- 4) PMR memberikan pengertian kepada siswa dalam proses pembelajaran matematika merupakan sesuatu yang utama dan untuk mempelajari matematika orang harus menjalani proses itu dan berusaha untuk menemukan sendiri konsep-konsep matematika dengan bantuan pihak lain yang sudah lebih tahu (misalnya guru).

Menurut Suwarsono (dalam Romauli, 2013: 5-6)

Terdapat kelemahan PMR, yaitu sebagai berikut:

- 1) Upaya mengimplementasikan PMR membutuhkan perubahan yang sangat mendasar mengenai beberapa hal lain tidak mudah untuk dipraktekkan, misalnya mengenai siswa, guru, dan peranan kontekstual.
- 2) Pencarian soal-soal kontekstual yang memenuhi syarat-syarat yang dituntut PMR tidak selalu mudah untuk setiap topik matematika yang dipelajari siswa, terlebih-lebih karena soal tersebut harus bisa diselesaikan dengan bermacam cara.
- 3) Upaya mendorong siswa agar bisa menemukan berbagai cara untuk menyelesaikan soal juga merupakan hal yang tidak mudah dilakukan oleh guru.
- 4) Proses pengembangan kemampuan berpikir siswa, melalui soal-soal kontekstual, proses matematisasi horizontal, dan proses matematisasi vertikal juga bukan merupakan suatu yang sederhana, karena proses dan berpikir siswa harus diikuti dengan cermat, agar guru bisa membantu siswa dalam melakukan penemuan kembali terhadap konsep-konsep matematika tertentu.

Dari pemaparan di atas, disimpulkan bahwa pendekatan matematika realistik adalah suatu pendekatan teori belajar mengajar yang digunakan dalam pembelajaran matematika dengan pemanfaatan realita dan pengalaman siswa untuk menemukan kembali konsep-konsep matematika. Realita yang dimaksud adalah hal-hal yang konkret yang dapat diamati maupun hal-hal yang dapat dibayangkan oleh peserta didik, sedangkan yang dimaksud dengan pengalaman adalah sesuatu yang pernah terjadi atau dialami oleh peserta didik yang memicu sebagai titik awal dari pembelajaran. Pada penelitian kali ini langkah-langkah PMR yang digunakan merujuk pada langkah-langkah menurut Shoimin. Adapun langkah-langkahnya yaitu: memahami masalah kontekstual, menyelesaikan masalah kontekstual, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, menarik kesimpulan.

2.5 Budaya Melayu Riau

Menurut Nuraeni dan Alfian (2012: 15) mengatakan bahwa kata “budaya” berasal dari bahasa Sanskerta, *buddhaya*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti akal. Kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan akal. Apabila dilihat dari kata dasarnya, kata “budaya”

merupakan majemuk dari budi daya yang berarti daya dari budi yang berupa cipta, karsa, dan rasa. Adapun menurut Soerjanto (dalam Nuraeni dan Alfian, 2012: 16) “Budaya secara harfiah berasal dari bahasa Latin, yaitu *colere* yang memiliki arti mengerjakan tanah, mengolah, dan memelihara ladang. Adapun menurut istilah, kebudayaan merupakan suatu yang agung dan mahal karena tercipta dari hasil rasa, karya, karsa dan cipta manusia yang keluar dari akal budi manusia, dan semua itu merupakan sifat yang hanya ada pada manusia. Tidak ada makhluk lain yang memiliki anugerah itu, sehingga ia merupakan sesuatu yang agung dan mahal.

Oleh karena itu, Koentjaraningrat berpendapat bahwa budaya adalah keseluruhan sistem, gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan sebagai milik diri manusia dengan cara belajar. Menurut Taylor (dalam Setiadi dkk, 2009: 27) “Budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat”. Sedangkan menurut Linton (dalam Prasetya, 2011: 29) “Kebudayaan adalah konfigurasi dari tingkah laku yang dipelajari dan hasil tingkah laku, yang unsur-unsur pembentukannya didukung dan diteruskan oleh anggota dari masyarakat tertentu”. Dengan demikian, kebudayaan atau budaya menyangkut keseluruhan aspek kehidupan manusia baik material maupun non-material, (Setiadi dkk, 2009: 28).

Budaya suatu masyarakat dapat diintip dari pola hidup dan orientasi hidup masyarakatnya sejak masa awal dari masyarakat tersebut. Bila ditelusuri asal-muasal masyarakat budaya Melayu, yang merupakan percampuran dari hasil perpaduan orang Austro-Melanosoid dari Selatan dengan Paleo-Mongoloid dari Utara, maka pada dasarnya Melayu adalah percampuran antara pelbagai ras manusia dan perpaduan antara berbagai macam pengaruh kebudayaan sekitar 10.000 S.M, (Koentjaraningrat dalam Hamidy, 1993: 204).

Menurut Hamidy (2012: 3-4) istilah melayu cukup banyak ragamnya. Ada pendapat yang mengatakan bahwa kata melayu berasal dari kata *mala* (yang berarti mula) dan *yu* (yang berarti negeri) seperti dinisbahkan kepada kata Ganggayu yang berarti negeri Gangga. Pendapat ini dapat

dihubungkan dengan cerita rakyat Melayu yang paling luas dikenal, yaitu cerita Si Kelambai atau Sang Kelambai. Kemudian kata *melayu* atau *melayur* dalam bahasa Tamil berarti tanah tinggi atau bukit, disamping kata Malay yang berarti hujan. Ini bersesuaian dengan negeri-negeri orang Melayu pada awalnya terletak pada perbukitan seperti tersebut dalam *Sejarah Melayu*, Bukit Siguntang Mahameru. Selanjutnya dalam bahasa Jawa, berarti lari atau berjalan cepat. Semua istilah dan perkataan itu dapat dirangkum sehingga *melayu* dapat diartikan sebagai negeri yang mula-mula didiami, dan dilalui oleh sungai, yang diberi pula nama sungai Melayu. Istilah *melayu* baru dikenal sekitar tahun 644 Masehi, melalui tulisan Cina yang menyebutkan dengan kata *Mo-lo-you*. Dalam tulisan itu disebutkan bahwa *Mo-lo-you* mengirimkan utusan ke Cina, membawa barang hasil bumi untuk dipersembahkan kekaisar Cina. Jadi, kata *melayu* menjadi nama sebuah kerajaan dewasa itu.

Kemudian, Riau adalah salah satu provinsi di Indonesia yang identik dengan adat dan budaya melayunya. Hamidy (2012: 1) mengatakan bahwa:

Pertama, toponimi *riau* berasal dari penamaan orang Portugis *rio* yang berarti sungai. Kedua, mungkin berasal dari tokoh Sinbad al-Bahar dalam kitab *Alfi Laila Wa Laila* menyebut *riahi* untuk suatu tempat di pulau Bintan, seperti yang pernah dikemukakan oleh almarhum Oemar Amin Hoesin dalam salah satu pidatonya mengenai terbentuknya Provinsi Riau, yaitu kata Riau berasal dari penuturan rakyat Riau sendiri, diangkat dari kata *rioh* atau *riuh* yang berarti hiruk-pikuk, ramai orang bekerja. Nama *riau* yang berpangkal dari ucapan rakyat setempat, konon berasal dari suatu peristiwa ketika didirikannya negeri baru di sungai Carang untuk dijadikan pusat kerajaan. Hulu sungai itulah yang kemudian bernama Ulu Riau. Jadi, semula nama *riau* digunakan untuk nama sebuah negeri baru yang kemudian menjadi pusat kerajaan di pulau Bintan.

Hamidy (2012: 2) mengatakan bahwa:

Daerah yang menjadi Provinsi Riau sekarang ini berasal dari beberapa wilayah kerajaan Melayu sebelumnya. Paling sedikit ada 4 kerajaan Melayu yang pernah berjaya di Riau. Dalam tahun 2000 daerah Riau telah dimekarkan dari 6 daerah kabupaten menjadi 15, yaitu : Kampar, Rokan Hulu, Rokan Hilir, Bengkalis, Siak, Pelalawan, Indragiri Hilir, Indragiri Hulu, Kuantan Singingi, Kepulauan Riau, Karimun, Natuna, Pekanbaru, Batam dan Dumai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa budaya melayu Riau adalah suatu kebiasaan atau suatu peninggalan rakyat melayu Riau yang dilakukan maupun dilestarikan dalam kehidupan sehari-hari secara turun-temurun dari zaman ke zaman dan secara turun-temurun ke generasi berikutnya. Beranekaragam budaya dan tradisi

melayu yang ada di Riau, seperti tradisi kehidupan, tradisi kelahiran, tradisi nikah-kawin, dan tradisi kematian. Selain itu banyak ragam budaya dan peninggalan sejarah budaya melayu di Riau, seperti tarian, drama, nyanyian, musik tradisional, seni kerajinan tradisional, upacara tradisional, cerita rakyat, permainan rakyat, peninggalan sejarah, dan organisasi kesenian. Salah satu budaya melayu yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu cerita rakyat.

2.6 Cerita Rakyat Melayu Riau

Cerita rakyat adalah suatu bentuk karya sastra lisan yang lahir dan berkembang dari masyarakat tradisional yang disebarakan dalam bentuk relatif tetap dan di antara kolektif tertentu dari waktu yang cukup lama dengan menggunakan kata klise (Danandjaja dalam Firdaus, 2013: 38). Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Cerita rakyat dapat diartikan sebagai ekspresi budaya suatu masyarakat melalui bahasa tutur yang berhubungan langsung dengan berbagai aspek budaya dan susunan nilai sosial masyarakat tersebut.

Menurut Rampan (2014: 1) “Cerita rakyat adalah cerita yang hidup dalam lingkungan kolektif tertentu. Dalam kengah keilmuan, cerita rakyat dikenal dalam sebutan Inggrisnya *folklore* yang merujuk bahwa cerita rakyat merupakan milik suatu masyarakat tertentu yang berbeda dari masyarakat lainnya”. Semi (dalam Gusnetti, 2015: 184) menjelaskan bahwa “Cerita rakyat adalah sesuatu yang dianggap sebagai kekayaan milik rakyat yang kehadirannya di atas dasar keinginan untuk berhubungan sosial dengan orang lain. Dalam cerita rakyat dapat dilihat adanya berbagai tindakan berbahasa, guna untuk menampilkan adanya nilai-nilai dalam masyarakat”.

Cerita rakyat adalah cerita yang hidup dikalangan masyarakat setempat dan berkembang secara turun-temurun yang disampaikan secara lisan maupun tulisan. Contoh cerita rakyat yang berkembang di kabupaten Indragiri Hilir, seperti yang dinyatakan Hamidy (2012: 211-212) yaitu: Batang tuaka, kuala patah

parang dan pak pandir. Semua keanekaragaman budaya tersebut banyak tidak diketahui dikalangan masyarakat maupun peserta didik. Terutama dalam pembelajaran matematika belum ada dicatumkan unsur-unsur budaya melayu Riau dalam pembelajaran. Oleh karena itu peneliti berkeinginan untuk mengembangkan budaya melayu Riau berupa cerita rakyat Indragiri Hilir yang di dalam cerita tersebut mengandung unsur matematika dalam pembelajaran.

Menurut Rampan (2014: 13-14)

Fungsi cerita rakyat yaitu:

- 1) Cerita rakyat sebagai pelipur lara. Oleh karena itu, di dalam pelipur lara selalu dikisahkan cerita percintaan yang berseluk-beluk dengan masuknya orang ketiga sebagai pengganggu dan terjadilah pengalaman-pengalaman pahit yang merujuk pada resolusi kisah.
- 2) Cerita rakyat sebagai sarana pendidikan. Oleh karena itu, sebagian besar cerita rakyat berisi kisah-kisah didaktik yang memperlihatkan tokoh-tokoh dengan teguh pendirian, berbudi pekerti luhur, jujur, setia, beriman, memiliki sifat-sifat ksatria, arif-bijaksana yang bertujuan untuk memberi teladan yang baik kepada masyarakat pendukungnya.
- 3) Cerita rakyat sebagai kritik sosial atau protes sosial. Dalam sejumlah cerita rakyat, sifat-sifat kritik sosial ini muncul karena ketidakpuasan masyarakat atas situasi atau suasana tertentu yang ada pada zamannya.
- 4) Cerita rakyat sebagai sarana untuk menyatakan sesuatu yang sukar dikatakan secara langsung. Pada zaman dahulu, masyarakat hidup dalam lingkup kerajaan atau yang setara dengan kerajaan, sehingga masyarakat tidak memiliki kebebasan untuk menyatakan sesuatu yang bertentangan dengan kebijakan penguasa.

Cerita rakyat memiliki beberapa unsur cerita. Unsur-unsur cerita rakyat menurut Kokasih (dalam Mu'arifin, 2013: 22-24) antara lain:

- 1) Alur
Alur merupakan pola pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab akibat yang meliputi: pengenalan situasi cerita, pengungkapan peristiwa, konflik, puncak konflik, dan penyelesaian.
- 2) Penokohan
Penokohan merupakan cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter-karakter dalam cerita.
- 3) Latar
Latar berfungsi memperkuat atau mempertegas keyakinan penyimak terhadap jalannya cerita ataupun pada karakter tokoh. Latar terbagi menjadi 3 bagian, yaitu:
 - a) Latar tempat, merupakan keterangan yang menjelaskan tempat terjadinya peristiwa dalam cerita.

- b) Latar waktu, merupakan waktu terjadinya peristiwa dalam cerita.
- c) Latar suasana, merupakan penjelasan mengenai suasana saat peristiwa dalam cerita.
- 4) Tema
Tema adalah gagasan yang menjalin struktur isi cerita. Tema suatu cerita menyangkut segala persoalan, baik itu berupa masalah kemanusiaan, kekuasaan, kasih sayang, kecemburuan dan sebagainya.
- 5) Amanat
Amanat merupakan ajaran moral atau pesan didaktis yang hendak disampaikan kepada pembaca melalui karyanya. Amanat tersirat dibalik tema yang diungkapkan.

Ada berbagai jenis cerita rakyat yang hidup dalam lingkungan penutur di dalam sejumlah masyarakat tertentu. Menurut Rampan (2014: 15) jenis-jenis cerita rakyat lahir dan hidup yang keberadaannya ditentukan oleh dua hal, yaitu:

- 1) Cerita rakyat yang dibawa oleh orang-orang tertentu seperti musafir, pedagang, penyebar agama, serdadu, dan lain-lain yang datang dari sumber-sumber cerita rakyat seperti Mesir Kuno, Yunani Kuno, Romawi, dan sebagainya. Masyarakat setempat kemudian mengadaptasinya menjadi cerita rakyat mereka. Itu sebabnya, kadang cerita rakyat di suatu daerah mirip dengan cerita rakyat di daerah lainnya karena setiap daerah mengadaptasinya sesuai dengan akulturasi masyarakatnya.
- 2) Lahirnya orang-orang cerdas cendekia yang mampu mengembangkan kreativitas mereka di dalam suatu daerah tertentu, lalu menciptakan kearifan lokal di daerahnya berupa kisah-kisah memikat. Kombinasi kedua tradisi ini melahirkan berbagai jenis cerita rakyat.

Selain itu, Menurut Olman (dalam Mu'arifin, 2013: 21) cerita rakyat dibagi menjadi tiga golongan besar, yaitu: mitos (*mite*), legenda (*legend*), dan dongeng (*falkto*). Menurut Natia (dalam Mu'arifin, 2013: 21-22) mengemukakan bahwa pengertian dongeng, legenda, dan mite adalah sebagai berikut:

- 1) Dongeng adalah cerita khayal yang tidak mungkin terjadi, dongeng lahir dari khayalan pengarang.
- 2) Legenda adalah dongeng asal mula suatu tempat, gunung, peristiwa dan sebagainya.
- 3) Mite adalah dongeng yang isinya berhubungan dengan kepercayaan, seperti kepercayaan kehidupan dewa-dewa, roh-roh halus, timbulnya mite atau mitos berkaitan erat dengan kepercayaan animisme dan dinamisme.

Jadi dapat disimpulkan bahwa cerita rakyat melayu Riau adalah cerita yang lahir dilingkungan masyarakat setempat, baik bersumber dari pendatang yang kemudian diadaptasi sebagai cerita rakyat masyarakat setempat, maupun lahir dari kreativitas para cendekia yang kemudian berkembang secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Cerita rakyat mengandung pesan-pesan moral dan gagasan yang berguna bagi pembacanya. Cerita rakyat biasanya disampaikan secara lisan dari mulut-kemulut oleh pencerita yang hafal jalan ceritanya.

Pada penelitian ini, salah satu cerita rakyat Indragiri Hilir yang akan diangkat sebagai pengembangan LAS adalah cerita rakyat Penghuulu Tiga Lorong yang mengisahkan tiga bersaudara yang diminta oleh raja menaklukkan Datok Dubalang yang kejam, mereka pun berhasil dan Raja memusyawarahkan untuk memberi hadiah kepada tiga bersaudara selama 8 hari. Dari cerita tersebut dapat dikaitkan dengan materi matematika yaitu waktu. Sedangkan cerita Batu Batangkep menceritakan anak durhaka, sehingga ibunya lelah dan meminta batu batangkep menelannya, perjalanan menuju Batu Batangkep dengan jarak tertentu.. Dari cerita Batu Batangkep dapat dikaitkan dengan materi matematika yaitu jarak. Cerita lainnya yaitu Batang Tuaka. Dimana kisah ini menceritakan anak yang durhaka kepada ibunya dan suatu hari anak Tuaka pulang ke kampung dan ibunya menyusul ke dermaga dengan kecepatan tertentu. Dari cerita tersebut dapat dikaitkan dengan materi matematika yaitu kecepatan

2.7 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Belajar mengajar yang baik salah satu cirinya adalah terjadinya interaksi antar guru dan siswa. Masing-masing memiliki tugas yang saling mendukung. Siswa bertugas untuk belajar dan guru bertugas mendampingi siswa dalam belajar. Dalam kegiatan belajar, siswa diharapkan mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sesuai orientasi baru pendidikan, siswa menjadi pusat terjadinya proses belajar-mengajar (*student center*), maka standar keberhasilan proses belajar mengajar itu bergantung kepada tingkat pencapaian pengetahuan, keterampilan, dan afeksi oleh siswa. Oleh karena itu, guru sebagai pendesain pembelajaran

sudah seharusnya mempertimbangkan karakteristik siswa baik secara individu maupun kelompok.

Menurut teori belajar Piaget (dalam Dahar, 2011: 138) mengatakan bahwa “Tingkat perkembangan intelektual pada tingkat operasional konkret adalah antara umur 7-11 tahun. Tingkat ini merupakan permulaan berpikir rasional. Ini berarti anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah yang konkret. Pada tingkat ini anak belum dapat berurusan dengan materi abstrak, seperti hipotesis dan sebagainya”.

Sedangkan salah satu karakteristik matematika mempunyai objek yang bersifat abstrak. Menurut Shudrata (dalam Diyah, 2007: 2) “Sifat abstrak ini menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam matematika”. Faktor penyulit materi matematika tersebut adalah keabstrakan objek materi pembelajaran. Lebih lanjut Soedjadi (dalam Athar, 2012: 2) mengemukakan bahwa “Keabstrakan objek-objek matematika perlu diupayakan agar diwujudkan secara konkret, sehingga mempermudah siswa dalam memahaminya.

Menurut Basset dkk (dalam Desstya, 2015: 71) karakteristik siswa sekolah dasar secara umum:

- 1) Memiliki rasa keingintahuan yang kuat dan tertarik pada dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri;
- 2) Senang bermain dan bergembira riang;
- 3) Belajar secara efektif ketika merasa puas dengan situasi yang terjadi;
- 4) Belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya.

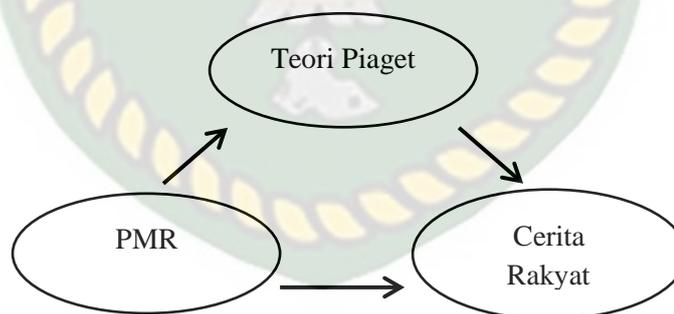
Menurut Sugiyanto (2011:3) “Pada umur 7-11 tahun penggunaan logika sudah memadai. Tahap ini memahami operasi logis dengan bantuan benda konkret”. Selain itu dalam pembelajaran siswa mempunyai beberapa kebutuhan.

Salah satunya seperti yang dikemukakan oleh Sugiyanto (2011: 5) bahwa:

Anak usia SD senang belajar berkelompok. Dalam pergaulannya dengan kelompok sebaya, mereka belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya dilingkungan, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif). Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, serta belajar keadilan dan demokrasi. Guru

membentuk kecil dengan anggota 3-4 orang untuk mempelajari atau menyelesaikan suatu tugas secara berkelompok.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik mengambil pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LAS matematika dengan mengaitkan unsur budaya berupa cerita rakyat melayu Indragiri Hilir yang sasaran konsumsinya adalah anak usia SD. Hal ini dikarenakan di dalam LAS berbasis cerita rakyat melayu kabupaten Indragiri Hilir, peneliti berupaya memanipulasi keabstrakan objek pembelajaran matematika ke arah yang lebih konkret dengan menggunakan PMR, dimana PMR merupakan pendekatan yang mengarahkan permasalahan pembelajaran secara kontekstual atau masalah yang konkret dan logis. Sehingga sesuai dengan tuntutan karakteristik anak usia SD dengan tingkat perkembangan intelektual menurut teori belajar Piaget yang pada usia SD memiliki pemikiran logis pada masalah yang konkret. Selain itu karakteristik anak SD senang belajar secara berkelompok, dan mereka masih gemar membaca cerita yang di desain secara menarik. Oleh karena itu antara teori belajar Piaget, PMR, dan cerita rakyat memiliki keterkaitan satu sama lain yang apabila diterapkan dengan baik akan mencapai tujuan pembelajaran yang bermakna bagi siswa, serta sebagai upaya untuk melestarikan budaya melayu Riau.



Gambar 3. Segitiga Keterkaitan

2.8 Validitas dan Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Langkah menentukan kualitas hasil pengembangan perangkat pembelajaran umumnya diperlukan tiga kriteria: validitas, kepraktisan, dan keefektifan (Rochmad, 2012: 8). Karena keterbatasan waktu yang dimiliki peneliti, maka penelitian ini hanya sampai pada tahap kepraktisan.

2.8.1 Validitas Perangkat Pembelajaran

Gay dan Johnson dalam Sukardi (2011: 31) menyatakan bahwa “suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur”. Adapun instrumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran matematika berupa RPP dan LAS. Menurut Nieveen dalam Rochmad (2012: 69) suatu perangkat pembelajaran dikatakan valid apabila berdasarkan pada teori yang memadai dan semua komponen model pembelajaran yang digunakan berhubungan secara konsisten.

Menurut Akbar (2013: 144),

RPP bernilai tinggi (validitasnya tinggi) adalah RPP yang komponen-komponennya memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Ada rumusan tujuan pembelajaran yang jelas, lengkap, disusun secara logis, mendorong siswa untuk berfikir tingkat tinggi.
2. Deskripsi materi jelas, sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan perkembangan keilmuan.
3. Pengorganisasian materi pembelajaran jelas cakupan materinya, kedalam dan keluasanya, sistematis, runtut, dan sesuai dengan alokasi waktu.
4. Sumber belajar sesuai perkembangan siswa, materi ajar, lingkungan kontekstual dengan siswa, dan bervariasi.
5. Ada skenario pembelajaran (awal, inti, akhir), secara rinci, lengkap, dan langkah pembelajaran mencerminkan metode/model pembelajaran yang digunakan.
6. Langkah pembelajaran sesuai tujuan, mengembangkan metode dan media yang digunakan, kemungkinan terbentuknya dampak pengiring, memungkinkan terjadinya proses inkuiri bagi siswa, dan alokasi waktu setiap langkah.
7. Teknik pembelajaran tersurat dalam langkah pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, memotivasi dan berfikir aktif.
8. Tercantum kelengkapan RPP berupa prosedur dan jenis penilaian sesuai dengan pembelajaran, ada instrumen penilaian yang bervariasi (tes dan non tes) dan rubrik penilaian.

Secara garis besar, peneliti menyimpulkan bahwa kriteria RPP di atas dapat dibagi kedalam beberapa aspek yaitu tujuan pembelajaran, penyajian RPP, materi ajar, kegiatan pembelajaran, sumber belajar, serta instrumen penilaian.

Menurut Armis (2016: 132)

Cara membuat LAS yang baik yaitu:

1) Syarat-syarat didaktik

Didaktik artinya dalam penulisan LAS harus mengikuti asas-asas belajar mengajar yang efektif. Asas-asas yang efektif yaitu:

- a) Memperhatikan adanya perbedaan individual;
- b) Penekanan pada proses untuk menemukan konsep, bukan untuk menyampaikan konsep atau memberikan materi;
- c) Memiliki variasi melalui berbagai kegiatan dan media seperti menulis, menggambar, berdiskusi dengan teman dan sebagainya;
- d) Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial, emosional, moral dan estetika pada diri anak, tidak hanya untuk mengenal fakta-fakta dan konsep-konsep akademis;
- e) Pengalaman belajarnya ditentukan oleh tujuan pengembangan pribadi siswa baik intelektual, emosional dan sebagainya dan bukan ditentukan oleh materi pelajaran.

2) Syarat-syarat konstruksi

- a) Menggunakan bahasa yang sesuai dengan perkembangan anak;
- b) Menggunakan struktur kalimat yang jelas, hindari kalimat kompleks dan kata-kata yang tidak jelas;
- c) Memiliki tata urutan pelajaran yang sesuai dengan tingkat kematangan anak;
- d) Apabila konsep yang hendak dituju merupakan sesuatu yang kompleks, maka dapat dibagi menjadi bagian yang sederhana;
- e) Hindari pertanyaan yang terlalu terbuka;
- f) Tidak mengacu pada sumber yang diluar jangkauan siswa;
- g) Menyediakan ruang yang cukup agar siswa dapat menulis ataupun menggambar pada kolom jawaban sesuai perintah;
- h) Menggunakan kalimat yang sederhana, pendek dan jelas;
- i) Gunakan lebih banyak ilustrasi daripada kata-kata;
- j) Gunakan gambar, karena lebih dekat pada sifat “konkret” dibandingkan kata-kata;
- k) Dapat digunakan untuk anak-anak yang cepat maupun yang lambat;
- l) Memiliki tujuan belajar yang jelas serta manfaat dari pelajaran itu sebagai sumber motivasi;
- m) Mempunyai identitas untuk memudahkan administrasinya. Misalnya kelas, mata pelajaran, topik, nama tanggal dan sebagainya.

3) Syarat-syarat teknis

- a) Tulisan menggunakan huruf cetak dan tidak menggunakan huruf latin atau romawi;

- b) Tulisan menggunakan huruf tebal yang agak besar untuk topik, bukan huruf biasa yang digaris di bawah;
- c) Tulisan yang digunakan tidak lebih dari 10 kata dalam satu baris;
- d) Gunakan suatu tanda, misalnya titik-titik atau bingkai untuk membedakan kalimat perintah dan jawaban siswa.
- e) Penyajian gambar yang baik untuk LAS adalah yang dapat menyampaikan pesan / isi dari gambar tersebut secara efektif kepada pengguna LAS.
- f) Tampilan. LAS yang baik adalah LAS yang memiliki kombinasi antara gambar dan tulisan.

Beberapa syarat lain yang dapat menjadikan LAS sebagai bahan ajar yang baik dijelaskan oleh Revita (2017: 24) sebagai berikut:

- a. Aspek Isi
 - LAS berisi komponen antara lain: judul, Indikator, kegiatan pembelajaran.
 - LAS berisi permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
 - Materi disesuaikan dengan kemampuan siswa.
 - Masalah atau soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - Soal latihan disesuaikan dengan kemampuan kognitif siswa.
 - Gambar yang disajikan membantu pemahaman siswa.
- b. Aspek bahasa, penyajian dan waktu.
 - Bahasa
Kalimat yang digunakan jelas sesuai dengan Bahasa Indonesia yang benar, sederhana dan mudah dipahami, serta pertanyaan-pertanyaan dalam LAS disusun dengan kalimat yang jelas.
 - Penyajian
LAS menggunakan jenis huruf yang sesuai dan pada bagian judul perlu mendapat penekanan dicetak tebal atau diberikan warna yang berbeda. LAS didesain menggunakan warna yang cerah.
 - Waktu
Waktu yang digunakan untuk mengerjakan LAS cukup.

Berdasarkan pendapat mengenai kriteria LAS di atas, diketahui bahwa aspek bahasa yang dikemukakan oleh Revita merupakan bagian dari syarat konstruk oleh Armis. Begitupula dengan aspek penyajian yang merupakan bagian dari syarat teknik. Oleh karena itu, peneliti merangkum kriteria LAS yang baik menjadi beberapa aspek yaitu berupa aspek isi dan waktu, syarat didaktif, konstruk serta syarat teknik.

2.8.2 Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Selain memenuhi persyaratan validitas, perangkat pembelajaran hendaknya memenuhi persyaratan lain yaitu kepraktisan. Menurut Yuniarti dkk., (2014: 915) “perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika memenuhi aspek kepraktisannya yaitu bahwa perangkat yang dikembangkan dapat diterapkan”. Berdasarkan hal tersebut, kepraktisan perangkat pembelajaran berkaitan dengan penerapannya dalam pembelajaran itu sendiri. Pertimbangan kepraktisan dapat dilihat dalam aspek-aspek berikut (Sukardi 2011: 52):

- 1) Kemudahan penggunaan, meliputi: mudah diatur, disimpan, dan dapat digunakan sewaktu-waktu.
- 2) Waktu yang diperlukan dalam pelaksanaan sebaiknya singkat, cepat, dan tepat.
- 3) Daya tarik terhadap minat siswa.
- 4) Mudah diinterpretasikan oleh guru ahli maupun guru lain.
- 5) Memiliki ekivalensi yang sama, sehingga bisa digunakan sebagai pengganti atau variasi.

2.9 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yaitu penelitian Athar (2012) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Budaya Cerita Rakyat Melayu Riau yang valid dan praktis. Dapat dilihat hasil validasi RPP mempunyai rata-rata 173,63 yang dinyatakan valid, LKS dengan rata-rata 130 dinyatakan valid. Kemudian hasil kepraktisan perangkat pembelajaran yang diperoleh dari analisis respon guru, respon siswa dan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan.

Penelitian lain yang juga mendukung untuk penelitian ini adalah penelitian Sa'ada (2016) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Berbasis Cerita Rakyat Melayu Riau di Sekolah Dasar. Pada validasi RPP memiliki rata-rata validitas 87,37% dengan kategori sangat valid, LKS memiliki rata-rata validitas sebesar 86,96 % kategori sangat valid Kemudian hasil kepraktisan diperoleh dari analisis respon guru, respon siswa dan lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran memenuhi kriteria kepraktisan.