

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang penting dalam kehidupan manusia untuk mempersiapkan dan melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan dalam pengertian yang amat luas dapat didefinisikan sebagai perubahan dalam memahami dunia luar, dirinya sendiri, dan hubungan dirinya dengan orang lain dan obyek - obyek yang ada di lingkungannya. Pendidikan bermutu adalah pendidikan yang mampu menghasilkan manusia dengan pribadi yang integral (*integrated personality*) yaitu mereka yang mampu mengintegrasikan iman, ilmu, dan amal.

De Lange (2004:8) menyatakan:

“Mathematics could be seen as the language that describes patterns - both patterns in nature and patterns invented by the human mind. Those patterns can either be real or imagined, visual or mental, static or dynamic, qualitative or quantitative, pure utilitarian or of little more than recreational interest. They can arise from the world around us, from depth of space and time, or from the inner workings of the human mind (Matematika dapat dilihat sebagai bahasa yang menjelaskan tentang pola – baik pola di alam maupun pola yang ditemukan dalam pikiran. Pola – pola tersebut bisa berbentuk real (nyata) bisa berbentuk imajinasi, dapat dilihat atau dapat dalam bentuk statis atau dinamis, kualitatif atau kuantitatif, asli berkaitan dengan kehidupan nyata sehari – hari atau tidak lebih dari hanya sekedar untuk keperluan rekreasi. Hal – hal tersebut dapat muncul dari lingkungan sekitar, dari dalam ruang dan waktu, atau dari hasil pekerjaan pikiran insani)”. (Shadiq, 2014:7)

Abdurrahman (2012:204) mengemukakan alasan tentang perlunya siswa belajar matematika yaitu:

“Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua pelajaran memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan; dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.”

Pada *TIMSS (Thrends International Mathematics Science Study)* tahun 2011, hasil studi tersebut menunjukkan bahwa penguasaan matematika siswa Indonesia kelas 8 SMP berada di peringkat 42 dari 45 negara. Indonesia hanya mampu mengumpulkan 406 poin dari skor rata-rata 500. Poin Indonesia berada di antara negara benua Afrika seperti Lebanon dengan 406 poin, Marocco dengan 376 poin, atau Ghana dengan 306 poin. Negara Asia Tenggara yang paling dekat adalah Malaysia dengan 426 poin. Sementara itu 5 besar peringkat tertinggi adalah Singapura, diikuti oleh Cina, Jepang, Finlandia, serta Slovenia.

Hal yang tidak jauh berbeda juga ditunjukkan oleh hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2012. Indonesia berada di urutan dua terbawah dari 65 peserta negara di dunia karena hanya mampu mendapatkan skor 375 untuk penguasaan kemampuan matematika. Hasil ini juga jauh berada di bawah rata-rata ke 65 negara di dunia yaitu sebesar 494 dan juga rata-rata yang ditetapkan oleh *OECD (Organisation for Economics Co-operation and Development)* yaitu sebesar 500 poin.

Rendahnya perolehan skor siswa Indonesia dalam PISA dan TIMSS tersebut disebabkan oleh banyak faktor, salah satu faktornya antara lain rendahnya kemampuan komunikasi matematis siswa. Komunikasi matematika merupakan salah satu yang diharapkan dapat ditumbuhkembangkan dengan baik sehingga siswa dapat menyampaikan ide - ide matematika baik secara tertulis maupun secara lisan. Ansari (2009: 10) menelaah kemampuan komunikasi matematika dari dua aspek yaitu komunikasi lisan (*talking*) dan komunikasi tulisan (*writing*). Komunikasi lisan diungkap melalui intensitas keterlibatan siswa dalam kelompok kecil selama berlangsungnya proses pembelajaran. Kemampuan komunikasi lisan siswa sulit diukur sehingga untuk mendapatkan informasi tersebut dibutuhkan lembar observasi untuk mengamati kualitas diskusi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara kemampuan komunikasi tulisan adalah kemampuan dan keterampilan siswa menggunakan kosa kata (*vocabulary*), notasi dan struktur matematika untuk menyatakan hubungan dan gagasan serta memahaminya dalam memecahkan masalah. Komunikasi matematika tertulis dapat diukur melalui soal.

Berdasarkan data yang diperoleh berupa nilai tes awal komunikasi matematis siswa di SMP Negeri 1 Ronggurnihuta menunjukkan bahwa aspek kemampuan komunikasi matematis siswa merupakan salah satu kemampuan matematika yang masih belum dikuasai siswa secara optimal. Beberapa alasan yang menjadi penyebab rendahnya kemampuan komunikasi matematis siswa diantaranya adalah materi pelajaran cenderung dirasa siswa masih bersifat abstrak dan penerapan pendekatan yang belum tepat.

KKM yang ditetapkan di SMP Negeri 1 Ronggurnihuta yaitu 75. Dari tes awal komunikasi matematis yang dilakukan pada siswa kelas VIII, diperoleh rata – rata nilai tes awal kelas VIII² adalah 52,375 (lulus 20,83% dan tidak lulus 79,17%) dan rata – rata nilai tes awal kelas VIII³ adalah 54,5 (lulus 16, 67% dan tidak lulus 83, 33%).

Berdasarkan hasil analisis lembar jawaban tes awal dan observasi lebih lanjut, diperoleh keterangan bahwa siswa tidak terbiasa menyelesaikan soal dengan runtut langkah demi langkah dan jarang menyertakan gambar untuk mempermudah menyelesaikan soal yang diberikan. Siswa masih kesulitan dalam menganalisis soal cerita, kurang tepat dalam membuat sketsa atau menggambarkan secara visual untuk mempermudah pengerjaan soal, serta kurang mampu menyatakan ide – ide matematis dalam soal. Kemampuan komunikasi menjadi penting ketika siswa melakukan diskusi karena mereka akan berlatih untuk menjelaskan, menggambarkan, mendengarkan, menyatakan, menanyakan, dan bekerjasama sehingga mereka dapat memahami konsep matematika dengan membangun pengetahuan mereka sendiri dengan bimbingan guru.

Analisis lembar jawaban tes awal komunikasi matematis siswa adalah sebagai berikut.

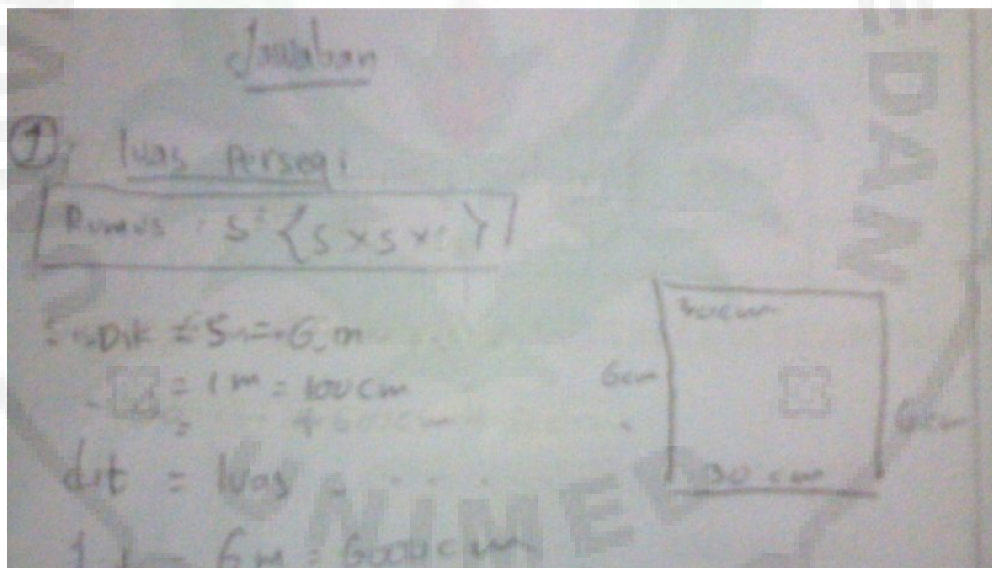
1. Soal:

Lantai kelas VIII berbentuk persegi dengan panjang sisinya 6 m akan dipasang ubin berbentuk persegi berukuran 30 cm x 30 cm.

Hitunglah :

- Luas lantai
- Banyaknya ubin yang diperlukan untuk menutup lantai.

Jawaban siswa:



Analisis jawaban siswa:

Siswa kurang mampu mengekspresikan ide – ide matematis dalam soal dan kurang tepat dalam membuat sketsa atau menggambarkan secara visual

2. Soal:

Pak Regar mempunyai sebidang tanah yang berbentuk persegi panjang. Jika panjang tanahnya 50 m dan lebarnya 30 m . Hitunglah :

- Luas tanah Pak Regar
- Keliling tanah Pak Regar
- Jika Pak Regar ingin memagari tanah tersebut berapa meter kah pagar yang dibutuhkan?

Jawaban siswa:

C. Pagar yg dibutuhkan:
 $= L. \text{ tanah} + K. \text{ tanah}$
 $= 50 + 30 + 50 + 30$
 $= 160 \text{ m}$

Analisis jawaban siswa:

Siswa kurang tepat dalam mengekspresikan ide – ide matematis melalui tulisan

3. Soal:

Ada sebuah taman kota yang berbentuk segitiga dengan panjang sisinya adalah 10 m, 6 m, dan 8 m.

Hitunglah:

- Keliling taman kota
- Luas taman kota

Jawaban siswa:

a. keliling taman kota
 $= 10 + 6 + 8$
 $= 16 + 8$
 $= 24 \text{ m}$

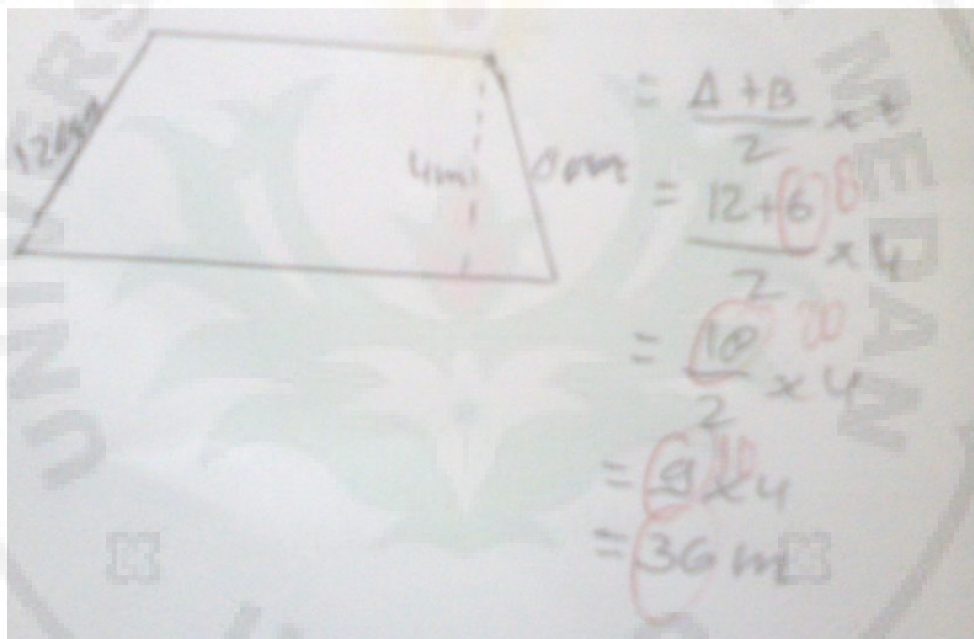
Analisis jawaban siswa:

Siswa kurang mampu dalam mengevaluasi ide - ide matematis secara tertulis.

4. Soal:

Paman mempunyai triplex berbentuk trapesium. Tingginya 4 m dan kedua sisi sejajarnya 12 m dan 8 m. Berapa cm^2 luas triplex Paman?

Jawaban siswa:



Analisis jawaban siswa:

Siswa kurang mampu mengekspresikan ide – ide matematis dalam soal dan kurang tepat dalam membuat sketsa atau menggambarkan secara visual

Pembenahan dalam pembelajaran matematika sangat diperlukan terkait dengan rendahnya kemampuan komunikasi matematis siswa maka. Pembetulan tersebut bisa dimulai dari penerapan model pembelajaran, strategi, metode dan pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran. Amri (2013: 4) menyatakan bahwa model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan masalah yang penting bagi para pendidik untuk mengatasi

permasalahan dalam matematika seperti kemampuan komunikasi matematis siswa yang rendah. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan dalam matematika yaitu model pembelajaran *Probing-Prompting*.

Shoimin (2014: 126) menyatakan bahwa teknik *Probing-Prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali gagasan siswa sehingga dapat melejitkan proses berpikir yang mampu mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya, siswa mengkonstruksikan konsep, prinsip, dan aturan menjadi pengetahuan baru.

Proses tanya jawab dalam proses pembelajaran *Probing - Prompting* dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindar dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab. Kemungkinan akan terjadi situasi tegang, tetapi bisa dibiasakan. Untuk mengurangi kondisi tegang, guru hendaknya mengajukan serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, dan nada lembut. Canda, senyum, dan tawa dapat membuat suasana menjadi nyaman, menyenangkan dan ceria. Setiap jawaban siswa yang salah harus dihargai karena salah adalah ciri bahwa ia sedang belajar dan telah berpartisipasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak luput dari peran matematika di dalamnya. Matematika dibutuhkan untuk kebutuhan praktis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Misalnya dapat berhitung, dapat menghitung isi dan berat, dapat mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menafsirkan data. Matematika juga diperlukan sebagai penyempurna ilmu lainnya. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari – hari dan dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan mempelajari matematika maka berarti berupaya untuk selalu berfikir kritis, logis dan mampu mengkomunikasikannya dengan baik. Oleh karena itu siswa haruslah memiliki kemampuan dasar matematika.

Seiring dengan adanya perkembangan IPTEK pada abad ke – 20 dewasa ini yang ditandai oleh berbagai perubahan yang sangat cepat dan bersifat global, tingkat kesadaran terhadap budaya lokal masyarakat Indonesia semakin menurun. Modernisasi menyebabkan terkikisnya nilai budaya bangsa yang dikarenakan kurangnya penerapan dan pemahaman terhadap pentingnya nilai budaya dalam masyarakat. Modernisasi merupakan hasil dari kemajuan IPTEK yang terus berkembang saat ini yang sangat mengejutkan.

Perkembangan anak di dalam dunia modern yang terbuka akan menjadi sangat peka dari unsur – unsur pengaruh luar atau nilai – nilai yang asing baginya. Kebudayaan daerah merupakan dasar dari pengembangan pribadi anak serta dasar modernisasi. Kebudayaan berperan dalam usaha membangun masyarakat Indonesia baru. Kekayaan budaya nusantara merupakan landasan yang sangat kuat untuk membina suatu masyarakat yang demokratis yang mengakui adanya keragaman budaya sebagai kekayaan nilai – nilai luhur dalam kehidupan masyarakat dan bangsa Indonesia.

Secara umum kebudayaan dapat diartikan sebagai ide atau gagasan yang diwujudkan dalam bentuk benda-benda kebudayaan, maupun perilaku masyarakat. Terdapat 5 aspek kebudayaan, yaitu (1) Kehidupan Spritual; (2) Bahasa dan Kesustraan; (3) Kesenian; (4) Sejarah; dan (5) Ilmu Pengetahuan.

Globalisasi pada akhirnya tidak dapat ditolak maupun dibatalkan, melainkan harus dihadapi. Dampak – dampak yang dibawanya perlu dianalisis agar tercipta kebijakan – kebijakan antisipatif yang bersifat strategis, seperti penciptaan pendidikan berbasis nilai – nilai budaya lokal dan nasional, sehingga pendidikan dapat menjadi alat efektif yang berfungsi sebagai nilai dasar yang mampu menjadi filter bagi efek globalisasi yang mencakup banyak bidang kehidupan, mulai dari tata masyarakat, ekonomi, politik, sosial – budaya, hingga pendidikan itu sendiri. Tilaar (2010: 219) menyatakan pendidikan tanpa kebudayaan akan menghasilkan robot – robot tanpa arah dan bukan mustahil menghasilkan manusia – manusia yang tidak berbudaya atau menumbuhkan manusia – manusia dan masyarakat yang tidak beradab.

Pendidikan sebagai proses pembudayaan berperan untuk menginternalisasi nilai – nilai kearifan lokal di dalam kehidupan siswa sehingga siswa diarahkan menjadi siswa yang transformatif. Masyarakat yang beradaptasi dengan perkembangan zaman namun tidak melupakan kebudayaan lokal. Kepada mereka telah dimulai dikembangkan kemampuan untuk menganalisis secara kritis mengenai nilai – nilai adat istiadat mana yang bermanfaat mana yang dapat ditinggalkan dan nilai – nilai apa saja yang perlu dikembangkan.

Guru masih kurang memanfaatkan lingkungan khususnya nilai budaya pada proses pembelajaran di kelas. Kurangnya penyisipan atau pemahaman budaya dan tradisi lokal dalam pembelajaran di kelas akan menyebabkan siswa kurang mengenal dan menghargai nilai – nilai budaya yang ada dan tumbuh di lingkungan sekitar mereka. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan salah satu guru Matematika di SMP Negeri 1 Ronggurnihuta yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran di kelas memang belum dikaitkan dengan budaya lokal. Pembelajaran berbasis budaya belum dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini mengakibatkan pembelajaran di kelas menjadi abstrak karena aplikasinya tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa. Pemanfaatan budaya lokal tentunya menjadi aplikasi yang sangat jelas dapat dicermati siswa secara langsung sehingga pembelajaran matematika dianggap menjadi pembelajaran yang memang dipakai dalam kehidupan sehari – hari.

Daryanto (2013: 327) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya membawa budaya lokal yang selama ini tidak selalu mendapat tempat dalam kurikulum sekolah, termasuk pada proses pembelajaran. Dalam pembelajaran berbasis budaya, lingkungan belajar akan berubah menjadi lingkungan yang menyenangkan bagi guru, dan peserta didik. Hal ini memungkinkan guru dan peserta didik berpartisipasi aktif berdasarkan budaya yang sudah mereka kenal sehingga dapat diperoleh hasil belajar yang optimal. Mengingat besarnya peran pendidikan dalam proses akulturasi, pendidikan menjadi sarana utama pengenalan beragam budaya yang harus dikembangkan dan dilestarikan.

Pembelajaran berbasis budaya merupakan suatu model pendekatan pembelajaran yang lebih mengutamakan aktivitas siswa dengan berbagai ragam

latar belakang budaya yang dimiliki, diintegrasikan dalam proses pembelajaran bidang studi tertentu, dan dalam penilaian hasil belajar dapat menggunakan beragam perwujudan penilaian. Pembelajaran berbasis budaya dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu belajar tentang budaya, belajar dengan budaya, dan belajar melalui budaya. (Daryanto, 2013: 331)

Salah satu wujud pembelajaran berbasis budaya adalah etnomatematika. Etnomatematika diperkenalkan oleh D'Ambrosio, seorang matematikawan Brasil pada tahun 1977. Definisi etnomatematika menurut D'Ambrosio adalah:

“The prefix ethno is today accepted as a very broad term that refers to the socialcultural context and therefore includes language, jargon, and codes of behavior, myths, and symbols. The derivation of mathema is difficult, but tends to mean to explain, to know, to understand, and to do activities such as ciphering, measuring, classifying, inferring, and modeling. The suffix tics is derived from techné, and has the same root as technique. Ia menyatakan secara bahasa, awalan “ethno” diartikan sebagai sesuatu yang sangat luas yang mengacu pada konteks sosial budaya, termasuk bahasa, jargon, kode perilaku, mitos, dan symbol. Kata dasar “mathema” cenderung berarti menjelaskan, mengetahui, memahami, dan melakukan kegiatan seperti pengkodean, mengukur, mengklasifikasi, menyimpulkan, dan pemodelan. Akhiran “tics“ berasal dari techne, dan bermakna sama seperti teknik.” (Wahyuni, 2013: 116)

Kabupaten Samosir masih kental dengan adat istiadat. Salah satu bentuk budaya yang dapat dilihat secara langsung adalah Tugu Marga Batak. Tugu Marga tersebut memiliki nilai tersendiri bagi orang batak. Orang Batak menghormati leluhurnya dengan membangun Monumen atau Tugu. Di wilayah Samosir, maka akan ditemukan berbagai tugu – tugu marga Batak. Tugu merupakan bagian penting bagi kebudayaan Batak. Berbagai upaya dilakukan kelompok marga untuk dapat mendirikannya. Semakin mewah bentuknya dan semakin besar ukurannya, maka semakin bangga kelompok yang memilikinya. Fungsi tugu dan tambak selain menghormati leluhurnya juga berfungsi sebagai pemersatu marga serta menjunjung tinggi filosofi *Argado bona ni pinasa*. Setiap unsur dari bangunan Tugu Marag Batak tersebut dibangun dengan memiliki arti sendiri bagi mereka. Materi bangun ruang sisi datar yang dipadukan dengan budaya Batak merupakan salah satu metode yang inovatif agar dalam proses

pembelajaran siswa lebih mengenal tentang budaya Batak dan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih nyata bukan lagi dianggap sebagai pelajaran yang abstrak sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Pada akhirnya etnomatematika merupakan representasi kompleks dan dinamis yang menggambarkan pengaruh kultural penggunaan matematika dalam aplikasinya.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Keefektifan Model Pembelajaran *Probing-Prompting* Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ronggurnihuta”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah – masalah yang timbul sebagai berikut:

1. Pembelajaran matematika di sekolah masih bersifat abstrak.
2. Kemampuan komunikasi matematis siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ronggurnihuta masih rendah.
3. Pemilihan pendekatan dan model pembelajaran dalam pembelajaran matematika di kelas kurang tepat.
4. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
5. Terancamnya dimensi budaya lokal oleh arus globalisasi.
6. Kurangnya pemanfaatan lingkungan khususnya nilai – nilai budaya dalam pembelajaran.
7. Pembelajaran matematika di SMP Negeri 1 Ronggurnihuta belum menerapkan budaya lokal.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat banyak aspek yang mempengaruhi keefektifan suatu pembelajaran yaitu kecermatan penguasaan perilaku, kecepatan unjuk kerja, kesesuaian dengan prosedur, kuantitas unjuk kerja, kualitas hasil akhir, tingkat alih belajar, dan tingkat resensi. Dalam mengukur keefektifan suatu program pembelajaran, ada hasil pembelajaran yang langsung dapat diukur setelah pembelajaran berakhir. Dari sejumlah aspek tersebut penelitian ini dibatasi pada keefektifan model pembelajaran *Probing – Prompting* berbasis etnomatematika yang dapat dilihat dari ketuntasan belajar dan rata – rata kemampuan siswa.

Kemampuan matematis didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghadapi permasalahan, baik dalam matematika maupun kemampuan nyata. Kemampuan matematis terdiri dari penalaran matematis, komunikasi matematis, pemecahan masalah matematis, pemahaman konsep, pemahaman matematis, berpikir kreatif, dan berpikir kritis. Penelitian ini dibatasi hanya pada kemampuan komunikasi matematis.

Pada pembelajaran etnomatematika, budaya menjadi media bagi siswa dalam memahami pengetahuan yang diberikan oleh guru. Dari berbagai macam kebudayaan lokal yang terdapat dalam lingkungan siswa, budaya yang digunakan adalah budaya Batak Toba yaitu Tugu Marga Batak yang akan digunakan sebagai media dalam memahami materi matematika kelas VIII pada semester genap yaitu luas permukaan bangun ruang sisi datar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rata – rata kemampuan komunikasi matematis siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Ronggurnihuta yang diajar dengan model pembelajaran *Probing - Prompting* berbasis etnomatematika mencapai ketuntasan belajar?
2. Bagaimana keefektifan model pembelajaran *Probing - Prompting* berbasis etnomatematika dan model pembelajaran langsung dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ronggurnihuta?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rata – rata kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ronggurnihuta yang diajar dengan model pembelajaran *Probing - Prompting* berbasis etnomatematika mencapai ketuntasan belajar.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Probing – Prompting* berbasis etnomatematika dan model pembelajaran langsung dalam meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ronggurnihuta.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

- Membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematisnya sehingga dapat memahami konsep matematika yang dipelajari dan menerapkannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- Menambah pengetahuan, kecintaan dan kepedulian siswa terhadap nilai – nilai budaya yang ada dan berkembang di lingkungan sekitar.

2. Bagi Sekolah

- Memberi masukan kepada guru agar dapat menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematis siswa.
- Meningkatkan kreativitas guru untuk memanfaatkan media di lingkungan khususnya yang berkaitan dengan kebudayaan lokal demi memudahkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

3. Bagi Penulis

Menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari perkuliahan dan membuat inovasi baru dalam pembelajaran mengenai metode pembelajaran yang efektif guna mengembangkan kemampuan komunikasi matematis siswa.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan sumbangan pemikiran untuk penelitian selanjutnya tentunya tentang implementasi keefektifan model pembelajaran *Probing - Prompting* berbasis etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis.