

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat menganggap bahwa ilmu matematika tidak langsung berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Padahal matematika merupakan produk budaya hasil dari abstraksi pemikiran manusia (Gerdes, 1994). Matematika telah terintegrasi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat seperti budaya, adat, dan kebiasaan. Matematika tidak bisa dipisahkan dari kebudayaan masyarakat. Salah satu bentuk dari kebudayaan adalah permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah hasil dari kebudayaan manusia zaman dulu dan memuat nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional seharusnya terus diperkenalkan kepada anak-anak zaman sekarang. Kholil & Apriyono (2018) mengatakan bahwa permainan tradisional adalah bentuk kegiatan yang berkembang dari kebiasaan masyarakat. Di dalam permainan tradisional tidak hanya memiliki unsur kesenangan, namun ada pula nilai-nilai budaya dan matematika. Konsep matematika pada permainan tradisional bisa berupa menghitung, membilang, hingga membentuk bentuk bangun datar.

Perkembangan teknologi saat ini cukup mempengaruhi aktivitas bermain anak-anak. Anak-anak lebih menyukai permainan modern di *handphone* atau komputer yang menyebabkan anak-anak tidak mengenal permainan tradisional. Dengan kata lain, permainan tradisional sudah mulai tertinggal. Padahal tidak sedikit permainan modern yang menimbulkan dampak negatif bagi pemainnya, baik dari segi kesehatan fisik maupun segi psikologis (Achroni, 2012; Nath, 2018; Sarwar & Soomro, 2013). Sedangkan, permainan tradisional dapat menumbuh kembangkan keterampilan sosial, kesenangan, dan memberikan kesan yang menarik bagi pemainnya. Selain itu, permainan tradisional bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas dalam cara berpikir serta menggunakan daya khayalnya, mencerdaskan otak dengan melatih perkembangan kognitifnya, menanggulangi konflik yang biasa muncul pada tingkah laku anak-anak, serta melatih empati karena empati berperan penting dalam perkembangan sosial. Parten (dalam Sujino, 2009) mengatakan bahwa

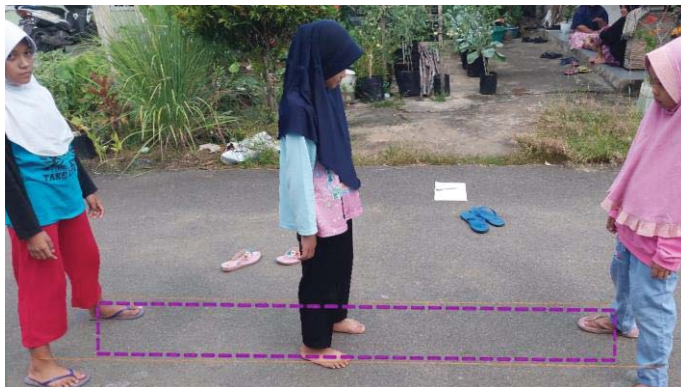
bermain adalah sarana untuk anak-anak melakukan sosialisasi. Permainan dapat digunakan anak-anak untuk mengeksplorasi hal baru, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Oleh karena itu, permainan tradisional mempunyai peran edukasi untuk proses belajar, terutama anak-anak.

Dalam penelitian kali ini, peneliti akan memperkenalkan permainan tradisional yang mengandung konsep matematika dan etnomatematika. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang permainan tradisional lompat tali. Permainan tradisional lompat tali memiliki berbagai manfaat diantaranya melatih koordinasi tubuh, meningkatkan keseimbangan, serta melatih otot kaki. Permainan tradisional memiliki nama yang berbeda di setiap wilayah, misalnya permainan lompat tali di wilayah Kalimantan Timur dikenal dengan permainan Gattah, di Sunda dikenal dengan nama Sempring, di Provinsi Bengkulu dikenal dengan permainan Pat Injau, di Jawa Barat dikenal dengan Sapintrong, di Provinsi Riau dikenal dengan permainan Lompat Tali Merdeka atau Yeye (Paradisa, 2017). Menurut Komsiyatun et al (2018) tidak diketahui dengan jelas permainan lompat tali berasal dari mana, namun permainan lompat tali sudah ada di Indonesia sejak penjajahan Belanda. Pendapat lain mengatakan bahwa permainan tradisional lompat tali berasal dari Benua Eropa, kemudian menyebar ke Asia termasuk Indonesia, namun pendapat ini belum bisa dibuktikan sebab ada yang mengatakan bahwa permainan lompat tali berasal dari Mesir, dan ada pula yang mengatakan dari Negeri Cina dan Australia (Novitasari, 2018; Supriyono, 2018). Pada permainan lompat tali kali ini memiliki konsep permainan yang berbeda dengan lompat tali yang biasanya, pemain harus membentuk tali karet menjadi bentuk atap, rumah, ketupat, dan kelayang dari tali karet yang ditahan oleh dua penjaga menggunakan kedua kaki, jika pada saat melompat kaki pemain menginjak tali karet maka pemain dinyatakan kalah.

Penelitian kali ini dilakukan di daerah Kabupaten Kubu Raya, Kecamatan Sungai Kakap, Kalimantan Barat. Tepatnya berada di Jalan Perdamaian, Kota Baru Ujung. Kabupaten Kubu Raya adalah kabupaten pemekaran dari Kabupaten Mempawah yang luas wilayahnya mencapai 6985,24 km², terdapat sembilan kecamatan yaitu Kecamatan Batu Ampar, Kecamatan Terentang, Kecamatan Kubu, Kecamatan Teluk Pakedai, Kecamatan Sungai Kakap, Kecamatan Rasau Jaya,

Kecamatan Sungai Raya, Kecamatan Kuala Mandor B, Kecamatan Sungai Ambawang.

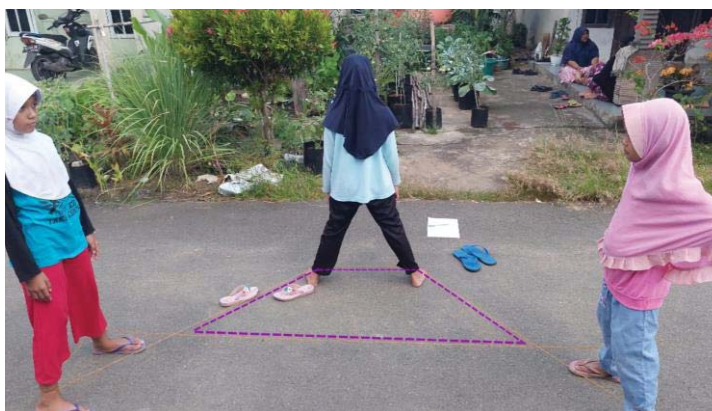
Berikut disajikan hasil observasi awal dari permainan tradisional lompat tali yang diperoleh peneliti:



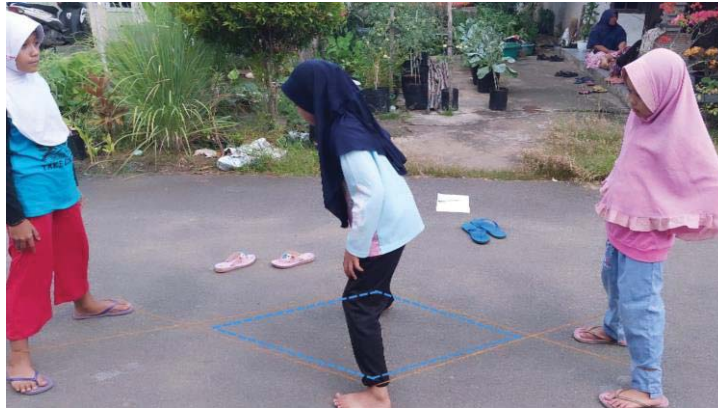
Gambar 1. Awal Permainan dimulai



Gambar 2. Pemain Membentuk Atap



Gambar 3. Pemain Membentuk Rumah



Gambar 4. Pemain Membentuk Ketupat



Gambar 5. Pemain Membentuk Kelayang

Berdasarkan gambar diatas, terlihat adanya konsep matematika dan etnomatematika dalam permainan tradisional lompat tali. Maka, peneliti akan mengkaji konsep matematika dan etnomatematika yang terkait dengan permainan tradisional lompat tali. Penelitian terdahulu dilakukan oleh Rifina Wildati Fadila & Neni Mariana (2021) dengan penelitian yang berjudul “Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Lompat Tali”. Pada penelitiannya mengungkapkan konsep matematika yang terkandung dalam permainan tradisional lompat tali, diantaranya alat bermain yang berbentuk lingkaran, garis lurus ketika merangkai kedua sisi tali karet, dan garis lengkung saat menggoyang-goyangkan tali. Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Gustin Hendra Wati (2021) dengan penelitian yang berjudul “Eksplorasi Etnomatematika Terhadap Permainan Tradisional Permainan Cublak-Cublak Suweng dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika Terkait Materi Peluang”. Pada penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional cublak-cublak suweng mengandung konsep matematika yaitu konsep

peluang. Hasil penelitiannya menemukan enam karakteristik etnomatematika menurut Bishop, diantaranya *Counting* (menghitung jumlah pemain), *Measuring* (mengukur waktu bermain), *Designing* (pola perjalanan dan aturan bermain), *Locating* (menentukan tempat duduk pemain), *Playing* (strategi bermain), *Explaining* (suasana dan materi matematika yang terkait dalam permainan).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Haryono Simbolon (2019) dengan judul penelitian “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD Negeri 7 Langsa” menyatakan bahwa terdapat kesulitan siswa belajar materi bangun datar diantaranya, gangguan dalam hubungan keruangan (tidak bisa membedakan konsep hubungan keruangan seperti atas-bawah, jauh-dekat, puncak-dasar, awal-akhir, tinggi-rendah), abnormalitas persepsi visual (mengalami kesulitan dalam melihat berbagai objek dalam hubungannya dengan kelompok atau set), dan asosiasi visual motor (sering tidak dapat menghitung benda-benda secara beruntun sambil menyebutkan bilangannya). Berdasarkan fakta lapangan dalam perencanaan dan praktek pembelajaran yang dilakukan guru sekolah dasar belum mengaitkan antara permainan lokal dan matematika formal sehingga perlu adanya inovasi seperti pembelajaran di luar kelas melalui permainan karena materi bangun datar yang diajarkan tidak terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa kesulitan memahami materi bangun datar yang sesuai dengan budaya dan kebiasaan yang dilakukan oleh siswa dalam lingkup masyarakat yang menghubungkan matematika dan kaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti ingin menganalisis unsur-unsur konsep matematika dan etnomatematika yang terdapat dalam permainan tradisional lompat tali. Sehingga peneliti melakukan eksplorasi etnomatematika pada permainan tradisional lompat tali agar diperoleh informasi yang berhubungan dengan konsep matematika dan etnomatematika. Dengan demikian, peneliti memberikan judul penelitian ini “Deskripsi Eksploratif Etnomatematika dalam Permainan Tradisional Lompat Tali di Kubu Raya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konsep matematika apa saja yang terkait dengan permainan tradisional lompat tali?
2. Etnomatematika apa saja yang terkait dengan permainan tradisional lompat tali?
3. Bagaimana bentuk LKPD yang terkait dengan permainan tradisional lompat tali?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan konsep matematika yang terkait dengan permainan tradisional lompat tali.
2. Untuk mendeskripsikan etnomatematika yang terkait dengan permainan tradisional lompat tali.
3. Untuk membentuk LKPD yang terkait dengan permainan tradisional lompat tali.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan ide alternatif serta bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji tentang etnomatematika.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pembelajaran matematika diluar kelas.
2. Manfaat praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti tentang permainan tradisional.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran matematika serta tetap melestarikan permainan tradisional.

E. Definisi Operasional

Untuk menyamakan pemahaman antara pembaca dan peneliti serta untuk memperjelas definisi yang digunakan dalam penelitian kali ini, maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Etnomatematika

Etnomatematika dalam penelitian ini mengacu pada karakteristik etnomatematika menurut Bishop yang terdiri dari enam macam, yaitu *Counting* (Menghitung/Membilang), *Measuring* (Mengukur), *Designing* (Mendesain), *Locating* (Menempatkan), *Playing* (Bermain), *Explaining* (Menjelaskan).

2. Permainan Tradisional

Permainan tradisional dalam penelitian ini adalah permainan sederhana yang didalamnya mengandung unsur dan nilai matematika. Permainan tradisional dalam penelitian ini yaitu lompat tali.

3. Konsep Matematika

Konsep matematika dalam penelitian ini adalah materi bangun datar Sekolah Dasar.