

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keanekaragaman budaya merupakan satu hal yang menjadikan bangsa Indonesia berbeda dengan bangsa lain. Mempunyai budaya yang beranekaragam merupakan kebanggaan tersendiri bagi suatu bangsa, akan tetapi sekaligus menjadi suatu tantangan untuk dapat mewariskan dari generasi ke generasi. Berdasarkan pengamatan peneliti, berkembangnya teknologi telah membuat banyak budaya dilupakan dan ditinggalkan, seperti halnya permainan tradisional.

Hasil penelitian Syafii (2013) mengatakan bahwa permainan tradisional pada saat ini semakin puna dikalangan anak-anak, yang mana anak cenderung memilih permainan modern karena dianggap lebih menarik dan instan. Banyak anak-anak yang tidak tahu tentang permainan tradisional, dimana permainan tradisional mengandung nilai manfaat dan nilai-nilai positif, hal tersebut disebabkan oleh faktor kurangnya sosialisasi orang tua dan lembaga pendidikan anak. Dapat dikatakan bahwa masyarakat mengalami perkembangan dari tradisi ke modernitas. Menurut Lerner (Syafii, 2013) modernisasi merupakan suatu tren unilateral yang sekuler dalam mengarahkan cara-cara hidup dari tradisional menjadi partisipan.

Permainan tradisional *pecle* merupakan salah satu budaya Indonesia yang berasal dari masyarakat sunda khususnya di kota Tasikmalaya atau biasa juga disebut dengan permainan engklek. Hasil penelitian Aprilia dkk (2019) mengungkapkan bahwa permainan tradisional engklek beserta alatnya dapat dijadikan sebagai bahan ajar. Secara bentuk dan konsep, permainan tradisional *pecle* mempunyai ragam yang memuat banyak unsur matematika di dalamnya. Salah satu unsur matematika tersebut dapat dijadikan sebagai pengenalan berbagai bentuk kombinasi bangun datar, diantaranya seperti persegi, persegi panjang, perpaduan lingkaran dengan persegi, setengah lingkaran dengan persegi panjang dan bentuk lainnya.

Dalam hal ini, permainan tradisional *pecle* dapat dijadikan menjadi suatu pembaharuan dalam penyampaian pembelajaran matematika. Namun seringkali masyarakat menganggap bahwa matematika merupakan suatu pelajaran yang sulit dimengerti karena hanya menyangkut rumus-rumus yang harus dihafalkan, sehingga asumsi tersebut dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap matematikasehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Menurut Sriyanto (2017, p.22) penyebab matematika sulit untuk dimengerti adalah bentuk dari matematika yang abstrak, pemikiran dari peserta didik yang beranggapan bahwa matematika itu sulit dan pembelajaran matematika yang membosankan. Agar matematika tidak dianggap pelajaran yang sulit dan membosankan, maka diperlukan pembelajaran yang menarik salah satunya yaitu dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan realita yang ada disekitar peserta didik, salah satunya adalah dengan penggunaan permainan tradisional *pecle*. Matematika di sekolah mempunyai tujuan bukan hanya membekali siswa untuk persiapan menghadapi ujian sekolah dan ujian nasional saja, namun juga bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari contohnya unsur kebudayaan (Resfaty, Muzdalipah, & Hidayat, 2019).

Sebagai upaya dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa dapat dikaitkan dengan aktivitas sehari-hari yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Salah satu solusi yang dapat mempertahankan budaya dan minat belajar siswa adalah dengan adanya studi etnomatematika. Etnomatematika merupakan salah satu bentuk pendekatan pembelajaran yang mengaitkan kearifan budaya lokal dalam pembelajaran matematika. Melalui etnomatematika pembelajaran akan lebih berkesan karena sekaligus memperkenalkan tradisi maupun budaya lokal yang masih diakui dan dilakukan oleh kelompok masyarakat tertentu. Menurut Rahmadhani (2022) pembelajaran matematika seharusnya dapat mencerminkan dan mengandung budaya yang dimiliki lingkungan sekitarnya, agar dapat membantu siswa mengembangkan minatnya terhadap matematika. Pembelajaran yang menggunakan etnomatematika dapat menurunkan kecemasan siswa terhadap pembelajaran matematika (Ulya &

Rahayu, 2017). Sejalan dengan hal tersebut, Fouze & Amit (2017) mengungkapkan bahwa penggunaan etnomatematika di dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah kompleks terkait dengan budaya serta dapat membantu dalam pengajaran matematika. Dengan adanya etnomatematika yang menyesuaikan pembelajaran matematika dengan budaya lokal, diharapkan siswa dapat merasa bahwa matematika itu ada dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan kebudayaan mereka yang harus dijaga dan dilestarikan.

Di dalam permainan tradisional *pecle* terdapat aktivitas fundamental matematis, dimana aktivitas matematika merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat penggunaan unsur-unsur matematika. Menurut Bishop (1994) etnomatematika dapat dibagi menjadi enam aktivitas fundamental matematis mendasar yang selalu dapat ditemukan pada sejumlah kelompok budaya. Aktivitas fundamental matematis tersebut adalah menghitung/membilang, penentuan lokasi, mengukur, mendesain, bermain dan menjelaskan. Pada penelitian ini, aktivitas fundamental matematis yang akan dibahas berupa aktivitas fundamental matematis membilang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui nilai-nilai budaya, aktivitas fundamental matematis membilang menurut Bishop dan unsur-unsur matematika yang terkandung dalam permainan tradisional *pecle*. Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “ *Studi Etnomatematika: Aktivitas Fundamental Matematis Membilang pada Permainan Tradisional Pecele Khas Kebudayaan Sunda di Kota Tasikmalaya* “.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimana nilai filosofis yang terdapat dalam permainan tradisional *pecle* khas kebudayaan sunda di kota Tasikmalaya?

- 2) Bagaimana aktivitas fundamental matematis membilang dalam permainan tradisional *pecle*?

1.3 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi perbedaan pendapat mengenai hal-hal yang dimaksudkan dalam penelitian ini, maka diperlukan adanya definisi operasional sebagai berikut:

1.3.1 Etnomatematika

Etnomatematika merupakan kajian aspek matematika pada unsur kebudayaan yang ada pada suatu lingkungan masyarakat yang dapat digunakan sebagai pusat proses pembelajaran. Etnomatematika adalah suatu ilmu yang mempelajari hubungan antara budaya dengan matematika yang mengkaji kehidupan suatu masyarakat tertentu, berupa peninggalan sejarah atau kebudayaan yang terkait dengan pembelajaran matematika. Melalui etnomatematika, matematika diterapkan dalam kehidupan sehari-hari pada kelompok masyarakat daerah tertentu. Sehingga dapat dikatakan bahwa matematika dan budaya merupakan sesuatu yang saling berkaitan. Dalam penelitian ini etnomatematika yang dimaksud adalah mengungkap nilai filosofi yang terdapat pada permainan tradisional *pecle* dan aktivitas fundamental matematis membilang pada permainan tradisional *pecle* khas kebudayaan sunda di kota Tasikmalaya.

1.3.2 Permainan Tradisional *Pecle*

Permainan *pecle* adalah permainan tradisional yang biasa dimainkan anak-anak masyarakat sunda di kota Tasikmalaya dengan cara melompati petak-petak yang berbentuk berbagai jenis geometri pada bidang datar dengan menggunakan satu kaki dan dimainkan secara bergantian.

1.3.3 Nilai Filosofi

Nilai filosofi adalah cara pandang masyarakat dalam memaknai peristiwa atau fenomena yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat itu sendiri, melalui olah daya pikir, daya rasa dan kekuatan perilaku dalam sebuah peristiwa. Nilai filosofi mencerminkan dimensi hubungan antara manusia dengan Tuhan, hubungan manusia dengan manusia dan hubungan antara manusia dengan alam. Dalam hal ini, nilai filosofis digunakan untuk mengungkapkan makna terhadap pedoman hidup yang digunakan oleh seseorang maupun sekelompok orang. Pemaknaan terhadap pandangan hidup atau perilaku seseorang maupun sekelompok orang yang menjadi konsep dasar kehidupan yang dicita-citakan. Nilai filosofi yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu nilai filosofi yang terdapat pada permainan tradisional *pecle*.

1.3.4 Aktivitas Fundamental Matematis

Aktivitas Fundamental matematis merupakan aktivitas yang didalamnya terjadi pengabstraksian dari kehidupan sehari-hari ke dalam matematika atau sebaliknya. Menurut Bishop merupakan aktivitas matematika yang terdiri dari 6 aktivitas, yaitu aktivitas membilang (*counting*), menentukan lokasi (*locating*), mengukur (*measuring*), merancang (*designing*), bermain (*playing*), dan menjelaskan (*explaining*). Dalam penelitian ini, aktivitas fundamental matematis yang akan dibahas dalam permainan tradisional *pecle* di kota Tasikmalaya adalah aktivitas membilang (*counting*).

Bishop (1994) berpendapat bahwa beberapa kegiatan yang dilakukan semua orang sangat penting dalam mengembangkan ide-ide matematika (p.1-2), dan Bishop berpendapat kegiatan Menghitung (*Counting*) Merupakan aktivitas yang menghasilkan ide-ide berupa bilangan, metode perhitungan, sistem bilangan pola bilangan, metode numerik, statistik, dan lain-lain. Aspek *counting* adalah kegiatan menghitung yang berkaitan dengan menjawab pertanyaan “berapa banyak?”, yang dapat menggambarkan angka, dengan menggunakan satuan hitung.

1.4 Tujuan Penelitian

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

- 1) Untuk mengetahui nilai filosofi yang terdapat dalam permainan tradisional *pecle* khas kebudayaan sunda di kota Tasikmalaya.
- 2) Untuk mengetahui aktivitas fundamental matematis membilang dalam permainan tradisional *pecle*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini meliputi manfaat teoretis dan manfaat praktis:

- 1) Manfaat teoretis
 - a) Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian sejenis pada bidang etnomatematika.
 - b) Hasil penelitian ini dapat melestarikan budaya tradisional yang ada dalam lingkungan masyarakat sunda khususnya pada permainan tradisional *pecle*.
- 2) Manfaat Praktis
 - a) Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman baru bagi peneliti selama proses penelitian berlangsung, sehingga menjadi bekal di masa yang akan datang.
 - b) Hasil penelitian ini dapat menunjukkan bahwasanya pembelajaran matematika erat kaitannya dengan budaya setempat khususnya pada permainan tradisional *pecle*.
 - c) Hasil penelitian ini dapat memberikan inovasi baru untuk dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan etnomatematika pada permainan tradisional *pecle*.