

**PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA
BERBASIS ETHNOMATEMATIKA
DENGAN TEMA PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Program Studi Pendidikan Matematika



OLEH :

SITI HALIMATUL MAULIDA

NPM : 16.1.01.05.0007

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
KEDIRI

2020

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki beragam kebudayaan, kebudayaan diambil dari kata “budaya”. Budaya merupakan cara – cara yang dilakukan dalam menjalankan kehidupan sehari – hari (Abdi, 2009). Budaya adalah pengetahuan dalam pemikiran manusia saat menjalani kehidupan sehari – hari (Isnaeni & Rasyid, 2018). Sedangkan untuk kebudayaan sendiri ialah sebuah perbedaan dan kebiasaan disetiap tempat yang dilestarikan dan diteruskan secara turun temurun (Qoyimah, Febrian & Sukma Adi Perdana, 2018).

Jika diperhatikan banyak kebudayaan yang mengandung pembelajaran yang dapat diterapkan pada saat membuat materi. UU No.20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Banyak macam kebudayaan di Indonesia ada Bahasa, baju adat, tarian, alat musik, makanan, rumah adat, upacara adat, senjata tradisional, permainan tradisional, dan sebagainya. Salah satu kebudayaan Indonesia yang akan dibahas disini ialah permainan tradisional. Permainan tradisional ialah permainan yang bersifat turun temurun, (Kurniawati, 2015). Permainan (tradisional) merupakan

salah satu bentuk sosial interaction yang bersifat alami bagi pelajar (Wijaya, 2009). Permainan tradisional pun banyak jenisnya seperti petak umpet, gobak sodor, engklek, dakon, egrang, lompat tali, bintang tujuh, bekel, ular naga, layang – layang, cublak – cublak suweng, dan masih banyak lagi. Setiap permainan tradisional terkadang mempunyai nama yang berbeda di tiap daerahnya seperti “engklek” mungkin nama ini terdengar familiar di daerah Jawa namun di beberapa daerah permainan ini akrab disapa “taplak” begitupun dengan “dakon” beberapa daerah di Indonesia mungkin mengenalnya dengan nama “dakon” namun permainan tersebut mempunyai nama lain yaitu “congklak”. Nama dari permainan nya terkesan berbeda namun permainannya tetap sama. Permainan tradisional dapat meningkatkan rasa sosial anak-anak terhadap lingkungannya. Karena permainan tradisional rata-rata membutuhkan kerjasama tim, dari ini anak-anak belajar memupuk kebersamaan dan juga tenggang rasa.

Permainan tradisional yang sangat populer di tanah Jawa salah satunya ialah engklek. Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan anak – anak dengan cara melompati satu kotak ke kotak lain menggunakan satu kaki (Fitriyah & Khaerunisa, 2018). Dalam permainan ini terdapat nilai matematika yang dapat diambil. Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Septya, dkk 2018). Rachmawati (2015) berpendapat aktivitas matematika adalah aktivitas yang di dalamnya terjadi proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari ke dalam matematika atau sebaliknya, meliputi

aktivitas mengelompokkan, berhitung, mengukur, merancang bangunan atau alat, membuat pola, membilang, menentukan lokasi, bermain, menjelaskan, dan sebagainya. Keterampilan matematika yang dipelajari oleh peserta didik di sekolah tidak terkonstruksi secara logis dan berdasarkan pada struktur kognitif abstrak, melainkan sebagai kombinasi pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya serta sebagai masukan (budaya), (Sirate, 2018).

Modul seringkali digunakan untuk mendukung aktivitas belajar siswa, modul sendiri pun dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar siswa tertarik dengan pelajaran matematika. Namun jarang ditemukan modul berbasis ethnomatematika, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan modul berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Tujuan dibuatnya modul ini agar siswa dapat mengenal permainan tradisional serta konsep matematika dalam permainan tradisional engklek ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di kemukakan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini ialah kurangnya modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana modul matematika berbasis ethnomatematika dengan permainan tradisional engklek ?

D. Tujuan Pengembangan

Sesuai rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek yang juga memperkenalkan permainan tradisional engklek.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini secara garis besar terbagi menjadi lima bab yang masing-masing memiliki pembahasannya tersendiri.

Bab pertama menjelaskan tentang latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah yang berkaitan dengan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Dalam bab ini juga memaparkan tujuan penelitian sebagai jawaban yang terjabarkan untuk rumusan masalah yang dikemukakan. Bab pertama diakhiri dengan sistematika penulisan yang menggambarkan permasalahan umum mengenai penelitian pengembangan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek.

Bab kedua berisi kajian pustaka yang membahas tentang konsep ethnomatematika dalam permainan tradisional engklek yang akan dikemas kedalam modul. Pada bab ini juga akan memaparkan gambaran umum mengenai modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek.

Bab ketiga berisi metode pengembangan yang membahas tentang model pengembangan yang menggunakan model ADDIE, prosedur pengembangan dalam penelitian, validasi produk, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data

mengenai pengembangan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek.

Bab keempat berisi tentang hasil pengembangan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek. Selanjutnya hasil pengembangan akan dikaji dalam subbab pembahasan.

Bab kelima berisi kesimpulan, implikasi dan saran dari hasil pengembangan modul matematika berbasis ethnomatematika dengan tema permainan tradisional engklek.

DAFTAR ISI

- Abdi, R. (2009). Membangun Nilai-Nilai Budaya Dalam Pendidikan: Inspirasi dari Novel “Sang Pemimpi” Karya Andrea Hirata. *Al-Risalah*, 5, 237–261.
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>
- Isnaeni, N., & Rasyid, Y. (2018). *Penerjemahan Istilah Budaya Bahasa Mandarin Dalam Novel 边旅行边恋爱 (BIĀN LǚXÍNG BIĀN LIÀN ' ÀI)*. 10(1), 35–60.
- Kurniawati, A. (2015). Pengaruh Permainan Tradisional Bandaran Modifikasi Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Anak Autis Kelas 2 di SLB Autis Mutiara Hati Sidoarjo. *Permainan Tradisional Bandaran Modifikasi Pengaruh*, 1–7. Retrieved from <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/viewFile/11354/10764>
- Qoyimah, Febrian S.Pd., M. S., & Sukma Adi Perdana, S.Si., M. S. (2018). Analisis Etnomatematika Gasing Berembang Kota Piring Tanjungpinang Kepulauan Riau Dan Keterkaitanterhadap Topik Dalam Pembelajaran Matematika. *Pendidikan Matematika*.
- Rachmawati, I. (2015). Eksplorasi etnomatematika masyarakat sidoarjo. *Fenomena (Jurnal Penelitian Islam Indonesia)*. Retrieved from <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/download/249/pdf>
- Septya, E., Febriana, R., & Delyana, H. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Penalaran Komunikasi Matematis Siswa*. IV(1), 27–35.

Sirate, F. S. (2018). Implementasi Etnomatematika Dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Sekolah Dasar. *Lentera Pendidikan*, 15(1), 41–54. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n1a4>

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20. (2003).

Wijaya, A. (2009). Permainan (Tradisional) untuk Mengembangkan Interaksi Sosial, Norma Sosial dan Norma Sosiomatematik pada Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. *Aljabar, Pengajaran Dan Terapannya*, 1–10. Retrieved from <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310893/penelitian/wijayapermainan-dan-norma-sosio-matematik-dalam-pembelajaran-matematika-dengan-pendekatan-pmr.pdf>