

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan salah satu negara yang kaya akan berbagai kebudayaan, ras, agama, bahasa maupun suku yang ada di berbagai daerah. Kultur budaya dari setiap daerah memiliki adat istiadat dan budaya yang berbeda yang diturunkan oleh nenek moyangnya. Kultur budaya yang berbeda tersebut merupakan identitas bangsa yang perlu dipertahankan dan dilestarikan.

Budaya lokal yang terdapat di Indonesia mulai tergeser oleh perkembangan teknologi yang semakin modern di era globalisasi ini. Tanpa adanya upaya melestarikan serta mempertahankan kebudayaan lokal yang ada, bukan tidak mungkin akan banyak masalah yang muncul yang dapat mengancam identitas bangsa Indonesia. Tergesernya kebudayaan lokal di Indonesia tersebut dapat diamati seperti saat kegiatan-kegiatan yang bernilai budaya di Indonesia sudah jarang di lakukan oleh masyarakat, seperti pertunjukan musik tradisional, tari tradisional dan permainan tradisional. Permainan tradisional, sebagaimana kegiatan budaya lainnya, didalamnya mengandung nilai-nilai, peraturan, norma yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Budaya didefinisikan sebagai sudut pandang dari komunitas orang berupa karakter, religi, nilai dan simbol-simbol yang diterima tanpa sadar dan diwariskan melalui nenek moyang terdahulu (Liliweri, 2002: 3). Seiring perkembangan teknologi, permainan tradisional yang ada di Indonesia kian tergeser oleh kecanggihan teknologi saat ini, seperti hadirnya *game online*. Hal ini berpengaruh pada beberapa hasil kebudayaan daerah yang tidak dikenali lagi oleh masyarakat.

Seperti pernyataan yang disampaikan Kurniati, (2016: 105) bahwa permainan tradisional berangsur-angsur mulai terlupakan. Walau demikian, masih terdapat beberapa permainan tradisional yang bertahan karena permainan tersebut dimainkan di lokasi pedesaan yang jauh dari modernitas kota.

Permainan tradisional adalah salah satu hasil kebudayaan yang diwariskan oleh nenek moyang yang mencerminkan ciri khas dan keunikan suatu daerah. Permainan tradisional, sama halnya dengan permainan modern yang dirancang dengan menerapkan aspek kognitif, afektif, psikomotor, fungsi motorik, moral serta sosial didalamnya. Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat (Kurniati, 2016: 3), diantaranya: 1) membantu perkembangan anak ke arah yang lebih baik 2) membantu anak dalam menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya (*peer group*) ataupun dengan teman yang usianya lebih tua atau lebih muda 3) dapat melatih anak menyelesaikan masalah dan mencari solusi dari permasalahan yang sedang dihadapinya.

Matematika diakui berperan penting dalam kehidupan masyarakat sehari-hari mulai dari bangun pagi, melakukan aktivitas sehari-hari, hingga tidur kembali tidak lepas pada konsep matematika. Rahman (2014: 63) mengatakan bahwa matematika dapat membentuk kepribadian seseorang menjadi semakin terampil dalam menggunakan konsep matematika di kehidupan sehari-hari. Tidak hanya melatih pola pikir agar dapat memecahkan permasalahan matematis yang logis dan kritis, namun konsep matematika juga banyak bermanfaat dalam aktivitas bermasyarakat seperti menghitung, membilang, mengukur dan membuat rancang bangun. Oleh sebab itu, matematika sangat beralasan untuk dikaitkan dengan hasil kebudayaan yang ada di setiap daerah masing-masing. Diharapkan penerapan

konsep matematika dalam permainan tradisional dapat membantu siswa dalam memahami matematika dengan baik dengan cara yang menyenangkan.

Adapun jembatan penghubung untuk mengaitkan antara matematika dan permainan tradisional yang merupakan hasil kebudayaan adalah etnomatematika. Etnomatematika merupakan kombinasi antara matematika dengan unsur budaya yang ada (Alfonso, 2016: 4). Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika dibutuhkan bukan hanya agar membuat pembelajaran matematika lebih menarik tetapi sekaligus sebagai upaya untuk melestarikan budaya.

Menurut Nasryah (2020: 9) pembelajaran matematika berbasis etnomatematika mempunyai beberapa keunggulan antara lain : 1) Matematika menjadi lebih realistik sehingga mudah diterima oleh siswa 2) Pembelajaran matematika berbasis etnomatematika merupakan wahana belajar sambil bermain dan *outdoor learning* untuk siswa 3) Memperkenalkan kebudayaan kepada siswa dengan harapan siswa memiliki kepedulian dalam melestarikan kebudayaan 4) Memacu siswa untuk terus mensyukuri kenikmatan Tuhan berikan serta mensyukuri benda-benda yang terdapat disekitar kita.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa anak-anak di Desa Tanggungan, Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan yang sedang bermain permainan tradisional *srampangan*, diperoleh informasi bahwa anak-anak bermain permainan tradisional tersebut dengan frekuensi yang minim dan tidak sesering memainkan permainan modern seperti *game online*. Menurut anak-anak tersebut, terdapat banyak permainan tradisional lainnya seperti *genjit* dan *umbul* yang juga jarang dilakukan karena lupa cara dan aturan bermainnya. Adanya permainan *srampangan* ini juga ditemukan di tetangga desa. Jika dibandingkan

dengan permainan yang lain, seperti *umbul* dan *genjit* yang mulai ditinggalkan, permainan *serampangan* adalah permainan yang masih eksis hingga saat ini meskipun frekuensi dilakukannya permainan ini cukup minim.

Permainan tradisional *srampangan* merupakan permainan sederhana dengan menggunakan alat berupa kayu yang disusun membentuk pola seperti bangun ruang. Permainan *srampangan* ini biasanya dimainkan secara berkelompok oleh anak laki-laki, namun tidak jarang anak-anak perempuan juga memainkannya. Permainan tradisional ini memperkenalkan konsep dasar bangun ruang matematika yang masuk dalam konsep matematika dari kelas 5 sampai kelas 6. Selain itu, konsep dasar matematika lain yang ada dalam permainan ini adalah adalah konsep sederhana mengenai menghitung dan peluang. Permainan tradisional *srampangan* mengandung banyak nilai positif didalamnya, seperti kebersamaan, kesabaran, kejujuran, kegembiraan dan ke-kreatif-an.

Adapun kontribusinya bagi sekolah adalah, permainan ini membantu anak mempraktikkan konsep berhitung dan mengukur pada matematika, meski penghitungan dan pengukuran yang dilakukan sederhana. Selain itu, peserta didik mampu mendapatkan gambaran nyata mengenai bentuk limas segitiga, segiempat maupun segilima. Nilai kemanusiaan yang positif seperti kerjasama, *srawung* (berkumpul), keceriaan dan kebahagiaan adalah manfaat lain dari adanya permainan ini selain menjaganya agar tetap lestari.

Pemilihan obyek permainan *serampangan* sebagai obyek dalam penelitian ini didasarkan pada eksistensi permainan tersebut yang hingga kini ditemui oleh peneliti. Jika dibandingkan dengan obyek permainan yang lain, permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak di Desa Tanggungan sebagai lokasi obyek

penelitian namun juga masih dimainkan di desa lain sebagai pembanding. Selain alasan tersebut, pemilihan obyek permainan *srampangan* ini dikarenakan konsep matematika yang ada didalamnya, yaitu konsep bangun ruang, konsep mengukur dan konsep menghitung sederhana yang menjadi materi wajib pada tingkat MTK SD.

Keterkaitan antara permainan *srampangan* yang merupakan hasil kebudayaan masyarakat setempat dengan konsep matematis yang ada didalamnya adalah aplikasi dari etnomatematika. Seperti yang disampaikan Alfonso bahwa etnomatematika adalah upaya untuk mengaitkan antara matematika dengan unsur budaya yang ada.

Oleh karena pentingnya melestarikan budaya lokal yang salah satunya diwakili oleh permainan tradisional (dalam hal ini permainan *srampangan* yang diambil sebagai objek penelitian), dan oleh karena pentingnya wawasan dan penerapan ilmu matematika dalam kehidupan sehari-hari, berdasarkan hal tersebut, maka dirasa perlu untuk melakukan penelitian yang kaitannya dengan objek tersebut dengan judul **“Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional *Srampangan* di Desa Tanggungan, Kecamatan Pucuk, Kabupaten Lamongan”**.

Berkembangnya zaman yang semakin cepat dan bersifat revolusioner banyak mengubah hal-hal yang sudah seharusnya dilestarikan menjadi diabaikan. Walaupun permainan tradisional *srampangan* masih dapat dijumpai, akan tetapi permainan modern yang dianggap lebih praktis bahkan individualistik lebih dipilih pada masa kini oleh anak-anak yang seharusnya mengenal permainan motorik dan kognitif yang lebih baik. Hal tersebut menjadi kekhawatiran

tersendiri jika sewaktu-waktu modernitas akan menggerus keberadaan permainan *srampangan* tanpa pernah terdokumentasikan sama sekali. Mengingat, permainan tradisional ini tidak hanya mengandung unsur konsep matematis saja yang identik dengan kompetensi pengetahuan, namun juga mengandung nilai kearifan lokal di dalamnya.

B. Rumusan Masalah

1. Apa saja aktivitas matematika yang terdapat pada permainan tradisional *srampangan* ?
2. Apa saja konsep matematika di sekolah dasar yang terdapat pada permainan tradisional *srampangan* ?
3. Bagaimana nilai budaya yang terdapat pada permainan tradisional *srampangan* ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui aktivitas matematika yang ada pada permainan tradisional *srampangan*.
2. Mengetahui konsep matematika di sekolah dasar yang ada pada permainan tradisional *srampangan*
3. Mengetahui nilai budaya yang ada pada permainan tradisional *srampangan*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini meliputi manfaat teoritis dan manfaat praktis, beberapa manfaat tersebut yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru khususnya pada bidang kebudayaan dan pendidikan yang berkaitan dengan etnomatematika dalam permainan tradisional *srampangan*.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan yang bisa membantu dalam pembelajaran matematika yang berkaitan dengan kebudayaan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemikiran tentang hubungan antara matematika dengan kebudayaan di suatu daerah.

- b. Bagi peneliti lain

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan, referensi maupun sumber informasi bagi peneliti selanjutnya yang melakukan penelitian sejenis dengan lebih memperdalam lingkup penelitiannya.

E. Batasan Penelitian

Batasan masalah pada penelitian ini terbatas pada wilayah Desa Tanggungan Kecamatan Pucuk Kabupaten Lamongan. Adapun objek penelitiannya adalah permainan tradisional *Srampangan* yang ditinjau dari aktivitas matematika, konsep matematika sekolah dasar serta nilai budaya yang terkandung didalamnya.

F. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Eksplorasi merupakan suatu kegiatan atau aktivitas untuk mencari dan menggali pengetahuan secara mendalam tentang suatu keadaan atau benda yang bertujuan mendapat pengetahuan yang baru.
2. Etnomatematika adalah matematika yang berkaitan dengan kebudayaan.
3. Budaya adalah keseluruhan dari suatu tindakan, gagasan dan hasil karya manusia yang dijadikan sebagai alat belajar bagi kehidupan masyarakat.
4. Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan berpegang teguh pada adat istiadat dan norma secara turun temurun serta memberikan rasa senang kepada orang yang memainkannya.
5. Permainan *Srampangan* merupakan permainan tradisional yang menggunakan kayu sebagai alat mainnya yang akan disusun sehingga menghasilkan bentuk-bentuk tertentu.
6. Matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran logis yang berhubungan dengan angka atau bilangan untuk memecahan suatu masalah tertentu.