

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal sebagai negara majemuk.¹ Karena masyarakat Indonesia memiliki beragam suku, agama, ras, dan budaya. Salah satu keberagaman budaya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kegiatan yang didalamnya terdapat peraturan permainan yang berjalan sesuai dengan tradisi turun temurun yang bisa menumbuhkan rasa senang bagi pelakunya. Setiap daerah di Indonesia mempunyai bermacam-macam permainan tradisional. Jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia diantaranya yaitu engklek, layangan, kelereng, dakon, petak umpet, dan egrang.² Pada zaman dahulu, permainan engklek menjadi permainan yang diminati anak-anak. Namun, seiring berkembangnya zaman anak-anak lebih mengenal permainan modern yang berbasis teknologi, digital, dan internet. Permainan modern yang banyak diminati anak-anak zaman sekarang terdiri dari permainan online dan offline. Permainan online meliputi *Video games, FreeFire, Mobile Legend*, dan masih banyak lagi, sedangkan permainan yang berbasis offline seperti *playstation (PS)*.³ Dalam permainan modern sebagian ada yang membutuhkan interaksi sosial namun hanya terjadi melalui dunia maya.⁴ Oleh karena itu, walaupun berada di era digital anak zaman sekarang perlu diperkenalkan dengan permainan tradisional supaya bisa belajar beradaptasi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitar. Salah satu cara untuk memperkenalkan anak dengan permainan tradisional yaitu dengan memasukkan unsur budaya

¹ Kemenpora RI, "Hadiri Virtual Rakernas X PKMRI, Presiden RI: Indonesia adalah Negara Besar, Lahir Sebagai Bangsa yang Majemuk" 23 November, 2020. <https://kemenpora.go.id/detail/181/hadiri-virtual-rakernas-x-pkmri-presiden-ri-indonesia-adalah-negara-besar-lahir-sebagai-bangsa-yang-majemuk>.

² Erly Dwi Aprilia, "Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya sebagai Bahan Ajar"(skripsi, Universitas Jember, 2019), 1.

³ Alfin Fauziah, Erna Erawati, Choirul Annisa, "Engklek Gen 4.0(Studi Etnomatematika: Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Matematika)" *Factor M: Focus ACTION Of Research Mathematic* 3, no. 1 (2020): 34, diakses pada 3 November 2022, <https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/factorm/article/view/2499>.

⁴ Erly, Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya sebagai Bahan Ajar, 1-2.

permainan tradisional pada proses pembelajaran.⁵

Pembelajaran merupakan interaksi yang melibatkan sumber belajar, pendidik dan peserta didik. Pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, penguasaan keterampilan, pengembangan karakter, serta pembangunan sikap dan keyakinan.⁶ Selain itu tujuan dari pembelajaran yaitu untuk menambah kualitas manusia. Mata pelajaran yang mempunyai peran penting dalam mewujudkan tujuan pembelajaran yaitu matematika.⁷ Matematika merupakan Ibu dari segala ilmu.⁸ Maksudnya matematika menjadi dasar bagi semua bidang ilmu. Oleh sebab itu matematika menjadi mata pelajaran wajib mulai pendidikan tingkat dasar hingga menengah dan diharapkan bisa bermanfaat bagi siswa sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Banyak manfaat dari aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari meliputi pengelompokan objek-objek benda, mengurutkan bilangan, dan berhitung. Selain itu proses transaksi jual beli di pasar, menjahit pakaian, membangun gedung, bahkan permainan tradisional juga termasuk dalam aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Budaya dan pendidikan merupakan dua faktor yang saling berkaitan. Kebudayaan dapat menunjang pengembangan dan penerapan program pendidikan.¹¹ Hubungan antara pendidikan dan budaya, lingkungan sekitar atau alam semesta sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an pada surat Yunus ayat 101.

⁵ Muhamad Firdaus, Hodiyoanto, “Eksplorasi Etnomatematika Islami pada Tradisi Makan Besaprah,” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (2019): 509, diakses pada 19 November, 2022, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2385>.

⁶ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* (Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center, 2019), 12.

⁷ Dilla, “Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang”(skripsi, IAIN Palangka Raya, 2020), 2.

⁸ Didi Haryono, *Filsafat Matematika*, ed. Abdul Hadis (Bandung: Alfabeta, 2014), 9.

⁹ Dilla, Pembelajaran Matematika melalui Permainan Tradisional pada Siswa Kelas II di SDN 2 Kuala Pembuang, 2.

¹⁰ Erly, Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya sebagai Bahan Ajar, 2- 3.

¹¹ Rizki Wahyu Yunian Putra, Popi Indriani, “Implementasi Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Sekolah Dasar,” *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2017): 22, diakses pada 9 November, 2022, <https://adoc.pub/implementasi-etnomatematika-berbasis-budaya-lokal-dalam-pemb.html>.

قُلْ أَنْظَرُوا مَاذَابِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ (١٠١)
 Artinya: Katakanlah: "Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi. Tidaklah bermanfaat tanda kekuasaan Allah dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang-orang yang tidak beriman". (Q.S. Yunus : 101)¹²

Berdasarkan ayat diatas, manusia diberi petunjuk melalui Al-Qur'an supaya menelaah dan memperhatikan lingkungan sekitar. Sehingga manusia dapat mengambil pengetahuan dan pelajaran dari lingkungan sekitar. Dalam lingkungan sekitar terdapat budaya dan adat istiadat yang bisa dipelajari dan diambil manfaatnya untuk kepentingan manusia, terutama selama proses pembelajaran matematika.

Hubungan antara budaya dan matematika dikenal dengan istilah etnomatematika.¹³ Etnomatematika merupakan pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan matematika yang dikaitkan dengan budaya lingkungan sekitar.¹⁴ Istilah etnomatematika pertama kali dikenalkan oleh matematikawan Brazil bernama D'Ambrosio pada tahun 1977.¹⁵ Menurut D'Ambrosio tujuan etnomatematika yaitu untuk mengakui bahwa terdapat beberapa cara dalam menyampaikan materi matematika dengan tetap mengutamakan ilmu matematika.¹⁶ Enomatematika tidak hanya tentang teori matematika namun juga mengandung nilai-nilai budaya. Salah satu etnomatematika pada permainan tradisional yaitu terdapat dalam permainan engklek.

Permainan engklek merupakan permainan yang terkenal dengan nama *zondaag mandaag* di masa kolonial Belanda yang dimainkan oleh anak-anak pribumi yang akhirnya menyebar di tanah air. Terdapat bermacam-macam sebutan permainan engklek dalam setiap daerah di Indonesia, di Riau dikenal dengan nama Selatak, di Jawa Barat dikenal dengan nama Tepok Gunung, di Jambi dikenal dengan nama Tejek-tejekan, di daerah tuban dikenal dengan nama siramanda, di Kediri dikenal dengan nama Gejilik,

¹² Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka* (Banten: Kalim, 2011)

¹³ Alfin, Engklek Gen 4.0 (Studi Etnomatematika: Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Matematika), 35-36.

¹⁴ Dia Eka Sari, "Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek terhadap Minat Belajar Matematika Siswa pada Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum Durian Luncuk" (skripsi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin, 2020), 1.

¹⁵ Septiani Indriyani, "Eksplorasi Etnomatematika pada Aksara Lampung" (skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2017), 7.

¹⁶ Erly, Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya sebagai Bahan Ajar, 3.

dan lain-lain. Meskipun dalam setiap daerah namanya berbeda namun peraturan permainannya sama. Permainan engklek bermanfaat dalam kecerdasan karena permainan engklek merupakan permainan bergerak yang berhubungan dengan aktivitas motorik. Dalam permainan engklek mengandung unsur matematika salah satunya yaitu mengandung unsur materi bangun datar.¹⁷

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dari dulu sampai saat ini dianggap sulit dan membosankan bahkan banyak siswa yang menganggap matematika sebagai pelajaran yang menakutkan.¹⁸ Berdasarkan wawancara dengan siswa di salah satu SMP Negeri di kabupaten Blora, matematika dianggap sulit dan membosankan.¹⁹ Selain itu berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika, dari tahun ke tahun minat belajar matematika siswa semakin menurun.²⁰ Oleh karena itu, perlu ada inovasi dalam pembelajaran matematika. Salah satu inovasi dalam menciptakan stigma baru mengenai matematika yaitu dengan melaksanakan pembelajaran matematika berbasis budaya permainan tradisional engklek.²¹ Hal ini dikarenakan pembelajaran dengan memanfaatkan permainan dapat menumbuhkan perasaan senang bagi siswa. Dengan adanya perasaan senang, neuron atau syaraf pada otak siswa dapat saling berkoneksi dengan cepat dalam menciptakan memori baru.²²

Penerapan pembelajaran berbasis budaya dengan permainan engklek diharapkan dapat menjadi salah satu cara dalam melestarikan dan memperkenalkan budaya kepada siswa SMP Negeri 2 Todanan. Selain itu, diharapkan penerapan pembelajaran berbasis budaya permainan engklek akan membuat proses belajar mengajar lebih menarik, membuat pembelajaran lebih variatif, dan membantu menumbuhkan minat belajar matematika siswa. Minat

¹⁷ Alfin, Engklek Gen 4.0(Studi Etnomatematika: Permainan Tradisional Engklek sebagai Media Pembelajaran Matematika, 34-35.

¹⁸ Septiani, Eksplorasi Etnomatematika pada Aksara Lampung, 7.

¹⁹ Rehan Nur Handoko, wawancara oleh penulis, 13 November, 2022, wawancara

1.

²⁰ Titis Putri Anggraini, wawancara oleh penulis, 13 November, 2022, wawancara

2.

²¹ Dia, Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek terhadap Minat Belajar Matematika Siswa pada Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum Durian Luncuk, 1.

²² Erly, Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya sebagai Bahan Ajar, 3.

berperan penting dalam proses pembelajaran.²³ Minat merupakan modal awal untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya minat, muncul motivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang maksimal. Siswa yang menaruh minat pada suatu bidang tertentu, maka akan berusaha lebih keras dalam menekuni bidang tersebut dibanding siswa yang tidak menaruh minat.²⁴ Jika siswa memiliki minat belajar yang tinggi dalam pembelajaran matematika, dapat melatih siswa untuk berpikir secara kritis, logis, cermat dan kreatif, sehingga menjadikan siswa mendapat hasil belajar yang baik dalam pelajaran matematika.²⁵ Allah akan memperlihatkan hasil dari usaha yang telah dikerjakan oleh umatNya. Seperti yang dinyatakan dalam Al-Qur'an dalam surat al-Najm ayat 39–40, yaitu:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ (٣٩) وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ (٤٠)

Artinya: Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya).(Q.S. al-Najm: 39-40)²⁶

Ayat diatas menunjukkan bahwa kita dapat mencapai keberhasilan jika kita memiliki minat dan keinginan untuk belajar dengan sungguh-sungguh. Hal ini juga berlaku pada matematika. Jika, siswa bersungguh- sungguh dan konsentrasi memperhatikan pembelajaran matematika, maka siswa lebih mudah menerima matematika dan mendapatkan keberhasilan dalam belajar matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Dia Eka Sari dengan judul” Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek terhadap Minat Belajar Matematika Siswa pada Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum Durian Luncuk” menunjukkan hasil bahwa adanya pengaruh secara signifikan penerapan etnomatematika

²³ Siti Hidayatus Sholehah, Diana, dan Singgih, “Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang,” *Jurnal Mimbar Ilmu* 23, no. 3 (2018): 238, diakses pada 20 November ,2022, <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/16494>.

²⁴ Ela Winda Sari, “Analisis Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri 37 Kaur”(skripsi, Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020), 2.

²⁵ Muhammad Agil Nugroho, “Pengaruh Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, no.01(2020): 42, diakses pada pada 20 November ,2022, <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2014>.

²⁶ Departemen Agama Republik Indonesia, *Alquran Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*(Banten:Kalim,2011)

engklek terhadap minat belajar siswa pada madrasah tsanawiyah swasta darul ulum durian luncuk pada pokok bahasan bangun datar.²⁷ Penelitian yang dilakukan oleh Dini Wahyu Mulyasari dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Permainan Engklek terhadap Pemahaman Konsep Geometri dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore” menunjukkan hasil bahwa pembelajaran etnomatematika “permainan engklek” berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep geometri dan cinta tanah air siswa kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore. Selain itu, selama proses pembelajaran antusiasme dari siswa meningkat, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa meningkat dari sebelum dan sesudah pembelajaran etnomatematika “permainan engklek”.²⁸ Penelitian yang dilakukan oleh Erly Dwi Aprilia yang berjudul “Etnomatematika pada Permainan Tradisional Engklek beserta Alatnya sebagai Bahan Ajar” menunjukkan hasil bahwa bahan ajar yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan Erly Dwi Aprilia yaitu berupa lembar kerja siswa materi bangun datar untuk siswa SMP kelas VIII serta materi kekongruenan untuk siswa kelas IX.²⁹ Persamaan antara studi ini dan studi sebelumnya adalah sama dalam melakukan penerapan etnomatematika permainan engklek. Perbedaan yaitu penelitian ini fokus untuk mengetahui minat belajar matematika siswa SMP setelah adanya implementasi pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Permainan Engklek terhadap Minat Belajar Matematika Siswa SMP”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan,

²⁷ Dia, Pengaruh antara Penerapan Etnomatematika Engklek terhadap Minat Belajar Matematika Siswa pada Madrasah Tsanawiyah Swasta Darul Ulum Durian Luncuk, 70.

²⁸ Dini Wahyu Mulyasari, “Efektivitas Pembelajaran Etnomatematika Permainan Engklek terhadap Pemahaman Konsep Geometri dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas 3 SDN 4 Sepanjang Glenmore”(skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020), 135-137.

²⁹ Erly, Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Engklek Beserta Alatnya sebagai Bahan Ajar, 48.

rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sebelum memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek?
2. Apakah minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek lebih baik daripada minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek dan sebelum memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek.
2. Untuk mengetahui minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran matematika berbasis etnomatematika permainan engklek dan minat belajar matematika siswa sesudah memperoleh pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak. Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Diharapkan bahwa penelitian ini akan berfungsi sebagai referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian di bidang pendidikan dan budaya.
2. Diharapkan bahwa penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan tentang cara-cara yang lebih efektif untuk belajar. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi masukan dalam penerapan pembelajaran berbasis budaya.
3. Diharapkan penelitian ini bisa menjadi rujukan dalam menambah minat siswa dalam belajar matematika.
4. Diharapkan penelitian ini menjadi rujukan dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis budaya supaya pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan.

5. Diharapkan penelitian ini jadi motivasi untuk siswa dalam menambah minat dalam belajar matematika.
6. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan pengetahuan yang diperlukan untuk menjadi calon guru profesional dan membangun pembelajaran yang lebih kreatif.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam mengetahui secara menyeluruh mengenai pembahasan pada skripsi, maka perlu adanya sistematika sebagai kerangka dan pedoman dalam penulisan. Sistematikanya yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal berisi: Sampul, lembar berlogo judul, persetujuan pembimbing skripsi, pernyataan asli, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, halaman abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran termasuk ke dalam bagian awal penelitian.

2. Bagian Isi

Terdapat lima bab yang berhungan antara satu sama lain dalam penelitian ini. Lima bab tersebut sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi beberapa sub bab yaitu meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi beberapa sub bab yaitu meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ketiga berisi mengenai metode penelitian yang didalamnya terdiri dari beberapa sub bab yaitu meliputi jenis dan pendekatan, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variable, uji validitas dan reliabilitas instrument, teknik pengumpulan data, teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi data penelitian dimulai dari gambaran umum objek yang diteliti serta pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

