

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Etnomatematika

Secara etimologis, awalan ethno digambarkan sebagai sesuatu yang sangat luas yang menunjukkan latar sosiokultural, termasuk bahasa, bahasa, seperangkat aturan, mimpi, dan gambar. Kata prinsip matematika secara keseluruhan berarti mencari tahu, mengetahui, memahami dan melakukan praktik seperti pengkodean, penilaian, pengumpulan, penutupan, dan ilustrasi lainnya.⁸. Postfix dari kata fit berasal dari techne, dan memiliki arti yang sebanding dengan teknik. Etnomatematika juga digambarkan sebagai sejenis ilmu numerik yang mempengaruhi atau mempertimbangkan masyarakat dan menggunakan etnomatematika dalam bimbingan belajar, khususnya persiapan matematika, diyakini bahwa siswa benar-benar perlu memahami matematika dengan lebih baik, dan memahami gaya hidup mereka dengan lebih baik, dan itu akan terjadi. lebih langsung bagi pendidik untuk memberikan ciri-ciri sosial pada diri peserta didik. dengan tujuan bahwa nilai

⁸1 Astri,1 Wahyuni1 dkk.1 2017.1 Etnomatematika1 dalam1 ragam1 hias1 melayu.1 Math1 Didactic1 3(2)(113-1 118).
<https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/view/61>

sosial yang berarti bagi karakter negara telah ditanamkan sejak dini pada diri siswa.

Pembelajaran etnomatematika dipandang siap menghadapi daya nalar siswa tingkat sekolah dasar karena pembelajaran etnomatematika menggambarkan semua struktur karakter sosial suatu kelompok yang akan merangsang daya nalar siswa mengingat dengan etnomatematika itu lebih mudah bagi siswa untuk meninjau karakteristik penting dari suatu hal yang akan diperiksa. Menurut D'Ambrosio (2001) menyatakan bahwa "Istilah etnomatematika memerlukan penafsiran yang menarik karena menggambarkan pemikiran-pemikiran yang tidak tegas dan tidak spesifik secara eksplisit, etno dan sains".⁹

Istilah etno menggambarkan semua yang membentuk watak sosial suatu kelompok, yang jelas bahasa, kode-kode, nilai-nilai, bahasa, keyakinan, makanan dan pakaian, kecenderungan, dan sifat-sifat asli. Sementara itu, matematika mengkonsolidasikan sudut pandang yang luas tentang pengocokan bilangan, penggambaran, pengorganisasian, perakitan, dan ilustrasi. Etnomatematika berhasil menyampaikan

⁹ D'Ambrosio, U. (2001). Ethnomathematics and Mathematics Education. the 10th International Congress of Mathematics Education Copenhagen. Universita` di Pisa

hubungan antara budaya dan matematika. Sejalan dengan itu, etnomatematika adalah ilmu yang digunakan untuk memahami bagaimana matematika diubah dari suatu budaya.¹⁰

Secara semantik, awalan ethno digambarkan sebagai sesuatu yang sangat luas yang menunjukkan latar sosiokultural, termasuk bahasa, bahasa, seperangkat aturan implisit, mimpi, dan gambar. Kata kunci matematika secara keseluruhan berarti menguasai, mengetahui, memahami, dan menyelesaikan praktik seperti pengkodean, penilaian, pengorganisasian, penutupan, dan ilustrasi lainnya. Postfix pada kata fit berasal dari techne, dan memiliki arti yang sebanding dengan metodologi (Astri Wahyuni dkk, 2017). Etnomatematika juga digambarkan sebagai sejenis ilmu numerik yang mempengaruhi atau mempertimbangkan masyarakat dan melalui penggunaan etnomatematika dalam persiapan, khususnya bimbingan belajar matematika, diyakini bahwa siswa akan benar-benar perlu memahami sains dengan lebih baik, dan memahami gaya hidup mereka dengan lebih baik, dan itu akan terjadi. menjadi lebih jelas bagi para pendidik

¹⁰ Albanese, V., & Perales, F. J. (2015). Enculturation with Ethnomathematical Microprojects: From Culture to Mathematics. *Journal of Mathematics & Culture*, Vol 9, No. 11, 1-11

untuk menganugerahkan karakteristik sosial diri pada siswa. dengan tujuan bahwa nilai sosial sebagai landasan bagi karakter negara telah ditanamkan sejak dini pada diri siswa.

Etnomatematika melihat bahwa ada berbagai cara untuk menangani pemisahan angka-angka dengan mempertimbangkan data matematika akademis yang sesuai yang telah dibuat oleh berbagai bidang masyarakat dan selain mempertimbangkan cara berbeda yang digunakan berbagai tatanan sosial untuk menyampaikan praktik matematika mereka (Wagner dan Lisa, 2015). Untuk mempunyai pilihan dalam menerapkan etnomatematika, penilaian terhadap bagaimana tatanan sosial yang berbeda memperolehnya dan penerapan praktik serta pemikiran merupakan hal yang mendasar. Zhang dan Zhang menyampaikan bahwa upaya untuk menerapkan etnomatematika dalam praktik pembelajaran sains adalah sesuatu yang mungkin dilakukan. Selain itu, etnomatematika dapat dijadikan pilihan daripada pembelajaran sains dan pemanfaatan etnomatematika sebagai metode untuk mendorong, menstimulasi siswa, dan mengusir kelelahan serta kesulitan dalam belajar matematika.

Menurut pakar Gerdes dalam jurnal Edy Dandililing Etomathematics adalah penghitung angka

yang diterapkan pada partai tertentu, acara sosial pekerja atau petani, remaja dari kelas masyarakat tertentu, kelas mampu, dan sebagainya. Dari definisi tersebut, etnomatematika mempunyai arti yang lebih besar dari sekedar etno (identitas) atau kelompok. Dilihat dari perspektif penilaian, etnomatematika digambarkan sebagai studi sosial manusia tentang matematika dan persiapan matematika. Sebagai contoh dalam penelitian ini, Analisis Etnomatematika Pada Permainan Palak Babi Terhadap Konsep Bilangan Pada Anak Sekolah Dasar Kelas III dan IV SDN 100 Seluma.

Matematika seperlunya untuk mempelajari dan menguraikan dasar-dasar berhitung atau mendaftar seperti yang diterapkan di mata masyarakat untuk mengerjakan perkembangan angka-angka. Dalam praktik pembelajaran IPA di sekolah, kemungkinan besar guru akan membentuk susunan yang lain. Penyempurnaan tatanan baru ini hendaknya bermula dari tatanan yang saat ini ada pada diri siswa. Sehubungan dengan itu, sangat tepat untuk menunjukkan sains formal (matematika sekolah).

Guru hendaknya memulai dengan matematika santai yang diterapkan oleh anak-anak di depan umum. Mengharapkan seorang anak memiliki gambaran yang bagus tentang sains yang digunakan dalam dunia standar, kemudian, untuk membuat data yang sedang berjalan,

guru mendukung perkembangan yang sedang berlangsung atau merancang contoh lain dengan mempertimbangkan perencanaan yang sedang berlangsung.¹¹

Pengajaran matematika bagi siswa hendaknya diubah sesuai dengan gaya hidup mereka. Selain beragamnya tatanan sosial di Indonesia, kesulitan siswa dalam memahami matematika yang diperoleh di sekolah dan sulitnya siswa memadukannya dengan sertifikasi merupakan faktor penting dalam makna perencanaan pembelajaran berbasis masyarakat dalam pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan sesuatu yang dapat menghubungkan ilmu pengetahuan di luar sekolah dengan juggling angka di dalam sekolah. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan pendekatan etnomatematika. Dengan menerapkan etnomatematika dalam pembelajaran matematika, diyakini bahwa siswa akan lebih cepat memahami ilmu pengetahuan dan gaya hidupnya serta akan lebih mudah bagi guru untuk memberikan ciri-ciri sosial yang dilakukan tidak secepat kemajuan masyarakat.¹²

¹¹ Edy Tandililing, "Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah Dengan Pendekatan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Disekolah" PEMIPA PFKIP UNTAN, 1 November 2013, h. 11

¹² Andriyani, Kuntarto, E "Etnomatematika :1 Model Baru Dalam Pembelajaran", Jurnal GANTANG, VOL III No.1 2, 1 September 2017, h. 134.1

2. Konsep Bilangan

Sains adalah bahasa yang cenderung mempunyai rangkaian makna dari pernyataan yang ingin kita sampaikan. Berbagai permasalahan atau informasi disampaikan dengan menggunakan bahasa matematika, misalnya menyajikan permasalahan atau permasalahan standar dalam model matematika. Kita pasti dapat menemukan pemikiran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat disangkal bahwa juggling angka merupakan bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini perlu mengingat pada dasarnya seluruh aktivitas kita mulai dari bangun tidur hingga kembali beristirahat semuanya menyatu dari pemikiran matematis (Naibaho Tutyarni, 2019). Terlepas dari itu, sains terkadang menjadi masalah bagi siswa tertentu, salah satu alasannya adalah siswa mengalami kesulitan dalam menguasai pemikiran matematika yang kuat. Selain itu, terkadang belajar tidaklah besar.

Membiasakan siswa dengan siswa yang lebih muda di kelas sangat penting mengingat hal ini akan mempermudah siswa untuk mengambil bagian dalam siklus pendidikan tambahan, terutama dalam model penghitungan angka. Pemikiran angka bertindak sebagai landasan untuk mendominasi pemikiran matematika dan kemampuan yang akan menjaga siswa tetap tepat pada

waktunya untuk mencegah frustrasi sains di masa depan. Sarana pengenalan bilangan adalah berhitung, yaitu kegiatan memasukkan dengan mengenalkan bilangan, kemudian membantu remaja dalam mengorganisasikannya dari 1 sampai dengan 20.

Agar remaja dapat memahami bilangan, pembelajaran harus dilakukan dengan benda-benda penting yang berhubungan dengan bilangan. gambar atau gambar, sehingga mereka dapat melihat lebih banyak dan lebih sedikit pikiran. Tepat ketika remaja dapat memahami kemungkinan lebih dan kurang maka sensasi mereka terhadap angka telah terbentuk, sedangkan sensasi mereka terhadap angka telah membuat mereka akan cenderung berhitung.

Angka sendiri adalah susunan benda atau angka yang dapat memberikan arti. Angka selalu diasosiasikan dengan cara mengkomunikasikan artikel dan gambar angka. Dalam menyampaikan materi pembelajaran bilangan kepada siswa penting yang lebih muda memerlukan tahapan dalam pengangkutan, dan dilakukan secara bertahap. Ada dua teknik berhitung, yang pertama adalah berhitung dengan meraih benda dengan jari, yang kedua adalah menghitung dan menunjukkan hal-hal yang dibicarakan, dan kedua teknik ini terbukti paling sah untuk siswa penting yang lebih muda.

Angka-angka sangat penting untuk pengalaman satu lawan satu yang menjadikan area kekuatan untuk jangka panjang. Para pemuda lebih berupaya untuk menyimpulkan nilai dari angka-angka yang mereka hitung, dan termasuk kegiatan-kegiatan tersebut dapat diterapkan dalam kegiatan-kegiatan adat. Bilangan adalah banyaknya benda itu sendiri, misalnya pada model pendahuluan: 1 pensil, 1 buku, dan 1 apel. Dari ketiga benda tersebut, yang satu hal yang sama adalah angka 1, yaitu bagian tetap apapun benda aslinya (pensil, buku, apel). Bahkan sudah tertulis dan dijelaskan di dalam Al-Qur'an Surah Al-Fajr ayat 3 yang berbunyi :

وَالشَّفْعِ وَالْوَتْرِ¹³

Artinya : demi yang genap dan yang ganjil.¹³

Menurut pandangan matematis, angka-angka itu luar biasa, secara eksplisit permulaan atau ujian manusia yang utama ada dalam pikiran manusia itu sendiri, atau bisa dikatakan angka-angka adalah salah satu bagian yang tidak dapat digambarkan dalam terang. fakta bahwa mereka tidak dapat dipahami dengan kata-kata, sesuatu yang berhubungan dengan total atau nilai yang luar biasa. Munculnya pemikiran ini merupakan akibat dari keinginan manusia untuk mengetahui jumlah benda dalam banyak

¹³1 Q.S1 Al-Fajr1 ayat1 31

hal, baik yang konkrit maupun yang khusus. Angka dapat digunakan untuk menggambarkan suatu hal atau peristiwa di sekitar kita. Angka dapat menyampaikan kualitas, ajakan atau nama sesuatu.¹⁴

Peran yang sangat besar dalam mendorong pemikiran remaja adalah latihan dan pengalaman, menghilangkan pemikiran, memilah permasalahan dan menyelesaikannya, serta mengambil kesimpulan akan membantu seseorang dalam mengembangkan pemikiran atau informasinya. Salah satu pemikiran super matematis untuk anak-anak yang dikembangkan pada usia tiga, empat, dan lima tahun adalah membuat antipati terhadap angka. Peka terhadap angka menyimpulkan sesuatu yang tidak bisa dihitung. Ketanggapan angka itu mengintegrasikan pengembangan perasaan jumlah dan penanganan korespondensi yang disesuaikan.¹⁵

Anak sebagai makhluk individu dan sosial mempunyai pilihan untuk mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan batasannya. Periode ini adalah kesempatan ideal untuk meletakkan dasar bagi pembuatan batasan fisik, bahasa, signifikansi sosial,

¹⁴ Haerani Nur, *Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional*, FPI Universitas Negeri Makassar, (87-89), H.87-88

¹⁵

http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/12.1.01.11.0208.pdf

pemikiran diri, artikulasi moral, dan karakteristik yang parah. Dengan adanya bimbingan belajar yang diberikan, diyakini remaja dapat menjadi pasti seperti yang ditunjukkan oleh batasan diri anak yang sebenarnya, yang harus dimulai dari awal agar perkembangan dan kemajuan anak tercapai dalam dunia yang sempurna.¹⁶

Potensi batas super fundamental yang dimiliki anak kecil adalah kemampuan melihat angka. Perkembangan psikologis anak secara keseluruhan mempunyai tahapan (tahapan) yang sebanding, yaitu melalui empat tahap awal dan tahap materi motorik, praoperasional, berguna konkrit, dan utilitarian formal. Dari keempat tahapan yang dimaksud, pendidik dapat memberikan perasaan kepada generasi muda secara tepat dan tepat sehingga tidak menimbulkan akibat yang berbahaya bagi generasi muda. Anak-anak belum bisa berpikir seperti orang dewasa ketika ragu, remaja sekolah dasar (SD) berada pada tahap berguna, remaja diberikan pengalaman-pengalaman penting yang dirasakan langsung oleh remaja. Mempertimbangkan spekulasi ini, selama pembelajaran angka, para pendidik harus mengenalkan

¹⁶ Skripsi yang ditulis oleh Sucipto, *konsep pendidikan karakter anak dalam keluarga* (kajian analitik buku *prophetic parenting* karya Muhammad Nur Abdul Hafid Suwaid), (universitas negeri sunan kalijaga Yogyakarta, 2013)

dengan jelas artikel dan gadget yang digunakan untuk pembelajaran angka-angka di kelas secara langsung.¹⁷

3. Budaya atau Kebudayaan

a. Pengertian Budaya atau Kebudayaan

Kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta “Buddhaya”, yang merupakan bentuk jamak dari “Budhi” (sebaliknya disebut I). Dengan demikian, kebudayaan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan akal. Selain itu, kata budaya juga berarti “otak dan daya” atau kekuatan pikiran. Jadi kebudayaan adalah seluruh kekuatan pikiran, khususnya kreativitas, rasa dan tujuan.¹⁸

Sebagaimana ditunjukkan dalam referensi Kata Besar Bahasa Indonesia, kebudayaan mengandung arti pertimbangan, akal, akibat, adat istiadat atau sesuatu yang sudah menjelma menjadi suatu kecenderungan yang sulit diubah.¹⁹ Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang dibuat dan dimiliki bersama dalam suatu peristiwa sosial dan diwariskan

¹⁷ Euis Kurniati, *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), 1 H.1

¹⁸ Ary H. Gunawan, *Sosiologi Pendidikan Suatu Analisis Sosiologi Tentang Pelbagai Problem Pendidikan*, 1 (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), 1 H. 16.

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi)*, Edisi Ke-31 (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), 1 H. 169.

dari satu zaman ke zaman berikutnya. Kebudayaan diuraikan dari berbagai bagian yang membingungkan, termasuk sistem politik dan politik, adat istiadat, bahasa, alat-alat, pakaian, desain, dan permata. Bahasa, seperti halnya budaya, adalah bagian individu yang tidak dapat dibedakan, sehingga banyak orang pada umumnya akan berpikir bahwa bahasa diperoleh secara genetik. Ketika seseorang mencoba untuk berbicara dengan orang-orang dari tatanan sosial yang berbeda dan menyesuaikan diri dengan ketidakkonsistenan mereka, itu menunjukkan bahwa budaya itu dipelajari.

Kebudayaan adalah suatu keindahan yang memadukan pengetahuan, keyakinan, ketrampilan, moral, pedoman, adat istiadat, dan kecenderungan yang dilakukan oleh suatu peristiwa sosial masyarakat.²⁰ Rencanakanlah seluruh hasil kerja, perasaan, dan penampilan masyarakat. Ciptaan masyarakat menghasilkan kebudayaan pembangunan dan material atau kebudayaan asli (material culture) yang diharapkan oleh individu menguasai unsur-unsur ekologi adat dengan tujuan agar sumber daya dan

²⁰ Soerjono, Soekanto, *"Sosiologi Suatu Pengantar"*, 1 (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 1 H, 1 150-151.

hasilnya dapat diperuntukkan bagi keperluan masyarakat.²¹

Ki Hajar Dewantara menyampaikan bahwa kebudayaan mengisyaratkan hasil ilmu pengetahuan manusia merupakan hasil akhir perjuangan manusia melawan bidang-bidang penting yang penting bagi dua pihak, yaitu waktu dan alam yang merupakan peneguhan keagungan hidup manusia untuk mengalahkan berbagai rintangan dan ketidaknyamanan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Keberadaan dan usaha untuk mencapai kemakmuran dan kepuasan yang setelah memasuki dunia adalah tepat dan sepakat²²

Dengan demikian, kebudayaan mengkonsolidasikan semua yang diperoleh atau dikembangkan oleh individu sebagai masyarakat. Budaya berisi semua yang diperoleh dari mengatur contoh-contoh timbal. Hal ini menunjukkan bahwa ia mengkonsolidasikan semua cara atau cara berpikir, perasaan dan bertindak. Seseorang yang mendalami budaya tertentu akan sangat terpesona dengan hal-hal

²¹ 4Selo1 Soemardjan1 Dan1 Soelaeman1 Soemardi,1 *“Setangkai1 Bunga1 Sosiologi”* 1 (Jakarta:1 Yayasan1 Badan1 Penerbit1 Fakultas1 Ekonomi1 UI,1 1964),1 H,1 115.

²² Ki1 Hajar,1 Dewantara,1 *“Kebudayaan”* 1 (Yogyakarta:1 Penerbit1 Majelis1 Luhur1 Persatuan1 Tamansiswa),1 1994.1

yang bersifat ramah, misalnya rumah, pakaian, ruangan, gadget tertentu, dan lain sebagainya.

Bimbingan dan kebudayaan tidak dapat dipisahkan dengan kehadiran normal sehari-hari, karena kebudayaan merupakan ciri dan renungan dari suatu ketabahan yang agregat dan menyeluruh dalam gerak terbuka, maka persiapan merupakan kebutuhan krusial bagi setiap individu di lapangan publik. Kebudayaan selanjutnya mempunyai tiga sudut pandang, yaitu:

- a. Kebudayaan Umum, yaitu berkaitan dengan nilai-nilai yang berlaku di mana-mana dan menjadikannya sebagai upaya peningkatan taraf hidup masyarakat.
- b. Budaya Masyarakat, yaitu ciri-ciri yang berlaku di mata masyarakat secara luas.
- c. Dekat dengan budaya yang ada pada keberadaan masyarakat sekitar.²³

Sehubungan dengan hal ini, persiapan mempunyai dampak penting dalam mendorong potensi kemajuan

²³1 Nita1 Kusuma,1 “Pendekatan1 Etnomatematika1 Dalam1 Permainan1 Tradisional1 Anak1 Diwilayah1 Kabupaten1 Labuhan1 Batu1 Utara1 Provinsi1 Sumatera1 Utara”,1 Jurnal1 ,1 Matheducation1 Nusantara,1 Vol1 2.1 No1 1,1 12019,1 h1 73.1

negara kita. Sebagaimana dalam Al-Qur'an surat Yunus ayat 101.

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ

Artinya, Katakanlah, “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!” Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman.²⁴

Menguasai ilmu dengan standar permainan yang dikenal dengan etnomatematika. Etnomatematika merupakan ilmu yang muncul dari berbagai praktik manusia dalam lingkungan yang dipengaruhi oleh berbagai tatanan sosial. Adanya etnomatematika dapat mengatasi persepsi siswa dan menanamkan kecintaan terhadap budaya terhadap materi matematika yang diajarkan. Sesuai dengan hal tersebut, Fauzi dan Lu'lulilmaknun (2019) mengkomunikasikan bahwa pembelajaran berbasis keharusan etnomatematika yang diterapkan di sekolah. Dalam pembelajaran IPA terdapat penggunaan etnomatematika yang merupakan cara pengganti dalam menangani materi matematika Susanti, Vahlia dan Sudarman (2022). Peduli dengan

²⁴1 Q.S1 Yunus1 Ayat1 101

cara yang tidak langsung dapat menanamkan nilai-nilai kecintaan terhadap budaya pada diri generasi muda.

4. Permainan Palak Babi

Permainan kepala babi sering dimainkan di waktu senggang atau sambil bermain di sekolah. Seharusnya bisa dilakukan di halaman atau lapangan terbuka. Pemainnya berisikan anak-anak muda yang berumur 10 tahun - 15 tahun yang terdiri dari 5 orang atau 6 orang atau bisa juga dalam kelompok.

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah: dua buah rotan berukuran sebesar kaki ibu (seperti pemukul) yang panjangnya 55,5 cm, dan untuk anakannya yang panjangnya 15 cm. Satu lubang di dalam tanah lebarnya 20 cm, lebarnya sekitar 15 cm. Para pemain berangkat dengan pemahaman sebelum memulai permainan, misalnya dalam satu permainan jika salah satu kelompok muncul dengan skor 3500, permainan diartikulasikan selesai dan kelompok lawan disiarkan tergencet, penjaga dapat mengambil rotan dan mengerjakannya. Jaraknya sampai 100. Permainan ini mempunyai 4 tahap::

a. Cuil

Pemain yang menang undian (Bengkulu: Duduk) mendapat giliran bermain sedangkan pemain nomor dua mengaturnya. Rotan diletakkan di seberang

bukaan, kemudian dicungkil dan didorong jauh-jauh dengan pemukul dan penjaga berusaha menangkap dan melemparkannya kembali ke pemain.

b. Pelang

Si pemuda tongkat dan pemukulnya berada di satu tangan, kemudian si pemuda dilempar ke atas, si pemukul dengan cepat memukulnya sangat jauh. Jika penjaga gerbang tidak dapat memperolehnya, anak rotan tersebut dibuang ke dalam bukaan. Jika pelempar rotan muncul di pembukaan, pemain tersebut mati dan digantikan oleh pemain lain. Namun jika lemparan penjaga tidak dapat muncul pada pembukaan, maka pemain akan menghitung jarak dengan menggunakan pemukul ke tepi bukaan dengan nilai 100 untuk setiap pemukul.

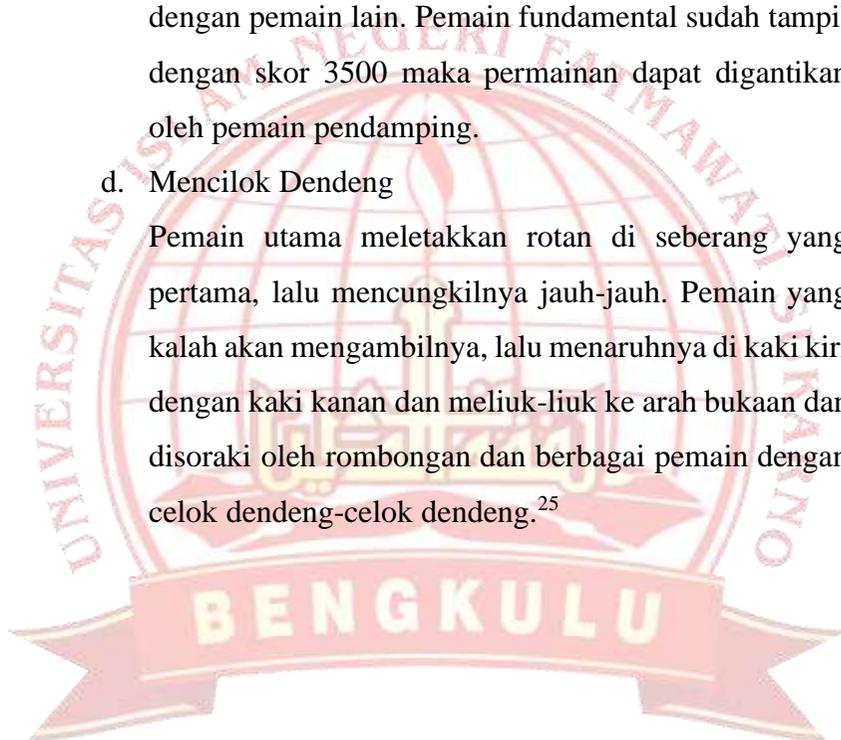
c. Palak Babi

Yang muda didudukkan tegak pada pembukaan, kemudian pemain itu membuat keributan di dalam dan luar kota dan ketika yang muda itu melompat-lompat, ia dipukul lagi dengan alat pemukul. Jika pukulan utama belum dilakukan, anda dapat memukulnya untuk kedua kalinya selama anak tersebut belum terjatuh ke tanah. Remaja yang dapat dipukul tidak dikembalikan oleh penjaga. Jarak antara anak yang tertabrak dan terjatuh ke tanah ditentukan per pukulan gadget dengan

nilai 100 terhadap bukaan. Bagaimanapun juga, ada kalanya seorang pemuda yang sedang terbang tidak dapat terkena pukulan lagi oleh pemukul tersebut, sehingga pemain tersebut meneruskan dan digantikan dengan pemain lain. Pemain fundamental sudah tampil dengan skor 3500 maka permainan dapat digantikan oleh pemain pendamping.

d. Mencilok Dendeng

Pemain utama meletakkan rotan di seberang yang pertama, lalu mencungkilnya jauh-jauh. Pemain yang kalah akan mengambilnya, lalu menaruhnya di kaki kiri dengan kaki kanan dan meliuk-liuk ke arah bukaan dan disoraki oleh rombongan dan berbagai pemain dengan celok dendeng-celok dendeng.²⁵



²⁵1

<http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/1467/permainan-palak-babi-kepala-babi11>

Gambar 2.1

Gambar anak yang sedang bermain Palak Babi



Gambar 2.2



5. Pemahaman Konsep

Pemahaman rancangan merupakan faktor yang sangat besar dalam pembelajaran pembangunan. Memahami konsep afiliasi sendiri yang erat kaitannya dengan kemaslahatan siswa dalam belajar. Siswa di sekolah perlu memikirkan konsep yang sesuai dalam setiap penggambarannya. NCTM (Bartell, Webel, Bowen, dan Dyson, 2013:58) menyatakan bahwa konsep pemahaman adalah dasar tujuan pembelajaran juggling angka. Tepat ketika siswa pada titik ini menguasai kemungkinan matematika maka siswa akan dengan mudah membuahkan hasil dalam model sains. Hal serupa yang menyatakan bahwa Matematika adalah suatu mata pelajaran yang mengatur gerak Dimana data suatu topik merupakan kelanjutan dari titik yang telah ditentukan sebelumnya sehingga siswa harus mampu melihat data baru dengan metodologi yang memiliki potongan-potongan informasi tentang data yang ada. Matematika adalah suatu data dimana pemahaman akan sesuatu rancangan dikerjakan dengan cara digabungkan.

Matematika dibuat menjadi sebuah data Yang berantai Apa yang dimulai dengan menggambarkan sesuatu objek Yang hanya menggabungkan jumlah tindakan yang berbeda. Data matematika yang berantai mampu memberikan alasan siswa untuk memperoleh sesuatu memilah rancangan ilmu baru. Pemikiran pemahaman ilmu pengetahuan kepada siswa

di sekolah dasar tidak bisa dilepaskan dari peran guru. Guru harus mampu menyampaikan rancangan ilmu pengetahuan dengan baik dan penuh rasa ingin tahu. Guru juga harus menyesuaikan struktur penyusunan rancangan kepada siswa, sehingga siswa mampu menyusun, merefleksikan, mengartikulasikan data siswa, dengan tujuan agar selera siswa sendiri mempunyai kepemilikan atas data. Pemahaman terhadap suatu konsep dapat diperoleh dari berbagai hal.

Salah satu titik fokus kerangka berpikir adalah memilah pikiran

a. Pemahaman

Apresiasi dalam rujukan Kata Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah siklus, metodologi, pameran pemahaman atau pemahaman.²⁶ Pemahaman juga digambarkan sebagai aktivitas membanjiri sesuatu dengan berpikir.²⁷ Apalagi kegiatan seseorang untuk memperluas suatu pokok bahasan atau persoalan tertentu. Dengan demikian, pemahaman merupakan sebuah siklus atau cara seseorang untuk menguasai suatu permasalahan atau suatu hal dengan menggunakan pemikirannya sendiri. Macam hasil belajar yang dicapai melalui pemahaman pada

²⁶1 Wibowo, Y.A.1 Pemahaman1 Mahasiswa1 Pjkr1 Kelas1 Bangkalan1 Tahun1 20091 Terhadap1 Permainan1 Net.1 *Jurnal1 Pendidikan1 Jasmani1 Indonesia*,1 Vol1 10,1 No.1,2014

²⁷1 Winarsih1 &1 Mampouw,1 Profil1 Pemahaman1 Himpunan1 Oleh1 Siswa1 Berdasarkan1 Perbedaan1 Kemampuan1 Matematika1 Ditinjau1 Dari1 Teori1 Apos.1 *Mosharafal :1 Jurnal1 Pendidikan1 Matematika*,1 249-260,1 2019

tingkat yang lebih tinggi dari sekedar mengetahui atau persoalan-persoalan yang ada pada mata pelajaran, salah satu praktik pembelajaran yang berkaitan dengan bagian kognisi adalah mencermati.²⁸

Pembuatan hasil pemahaman penggambaran difasilitasi melalui bagian-bagian dengan tujuan agar praktik-praktik penelaahan seputar model tersebut diperlukan.²⁹ Pemahaman juga harus dapat menghubungkan antara rencana yang ada dengan informasi yang diperoleh seseorang³⁰

Pemikiran matematis adalah pertimbangan wajar dalam mengumpulkan matematika dengan mempertimbangkan ciri-ciri yang tersurat atau menggambarkan model dan non model dalam matematika. Pemikiran pokok yang dapat familiar bagi siswa adalah pemikiran bilangan dan pemikiran numerik. Dalam menunjukkan kedua pemikiran tersebut, siswa mengenal beberapa hal yang ada di lingkungan sekitar sekolah sehingga pemikiran matematis tersebut senantiasa dapat dilihat lebih nyata lagi oleh siswa.

²⁸ Herliyanto,1 Membaca1 Pemahaman1 Dengan1 Strategi1 KWL,1 Pemahaman1 Dan1 Minat1 Membaca1 (Yogyakarta1 :1 Deepublish,1 2015)1 H.11

²⁹ Salam,1 Membaca1 Kompfehensif1 :1 Strategi1 Pemahaman1 Bacaan1 (Gorontalo1 :1 Ideas1 Publishing.1 2018),1 H.161

³⁰ Herry1 Agus1 Susanto,1 Pemahaman1 Pemecahan1 Masalah1 Berdasarkan1 Gaya1 Kognitif1 (Yogyakarta1 :1 Deepublish,1 2015),1 H.43

Misalnya dalam berhitung, siswa mengenal benda-benda yang ada disekitarnya, misalnya tempat duduk, meja dan nada serta jenis-jenis permainan yang erat kaitannya dengan matematika. Untuk hal-hal yang bersifat numerik misalnya, mereka mengenal kondisi bola, lingkaran, dan berbagai benda yang menyerupai bentuk-bentuk numerik tersebut.³¹

Mengingat apresiasi di atas, pemikiran khusus harus diberikan untuk melatih matematika kepada anak-anak. Ilmu pengetahuan menunjukkan bahwa pemberian pemikiran matematis harus disesuaikan dengan kemajuan kemampuan anak.

b. Konsep

Kita mendengar kata berpikir terus-menerus dalam percakapan standar, namun makna autentiknya berbeda sejauh pemikiran tersebut digunakan dalam penelitian. Pikiran adalah sekumpulan benda yang mempunyai nama dan dapat dideskripsikan dengan banyak model.³² Dengan demikian, suatu pemikiran dapat diurai sebagai penjelasan singkat dan pemberian nama pada suatu benda atau keanehan sehingga benda atau keistimewaan itu

³¹ Novikasari,1 Ifadal (2016)1 *Matematika1 Dalam1 Program1 Pendidikan1 Anak1 Usia1 Dini.1* Bunayya:1 Jurnal1 Pendidikan1 Anak,1 Vol1 2,1 Hal1 1

³² Emmi1 Azis,1 Dkk,1 *ROAR:1 Solusi1 Peningkatan1 Pemahaman1 Konsep1 Pembelajaran1* (Jawa1 Barat:1 CV1 Jejak,1 Anggota1 IKAPI,1 2020),1 H.22

mempunyai pribadi dan dapat diambil kesimpulan yang dapat dipisahkan dari berbagai unsur atau ciri-cirinya³³

Semua pemikiran diterapkan, tetapi ada objek yang harus tampak atau dapat dilihat dengan jelas (Disernible), yang disebut pemikiran penting atau Pikiran yang mencolok. Dalam sains, pemikiran adalah perasaan hipotetis yang memungkinkan seseorang menggambarkan suatu hal atau peristiwa.

Konsep dari bentuk telah disebutkan dalam Al-Qur'an. Contoh yang paling mudah adalah tentang bentuk bumi. Banyak orang didunia meyakini bahwa bentuk bumi datar dan tidak berfikir bahwa bumi berbentuk *Spherical* (elip). Al-Qur'am telah menyinggung bentuk bumi pada Q.S An Naziat ayat 30 sebagai berikut :

وَالْأَرْضُ بَعْدَ ذَلِكَ دَحَاهَا³⁴

Artinya : Dan setelah itu bumi Dia hamparkan³⁴

Pada dasarnya pemahaman konsep yang harus kita berikan kepada anak-anak dikelas ini sangatlah berpengaruh terhadap kehidupannya kelak nanti, karena pada masa ini adalah masa emasnya mereka untuk mulai mengerti cara memahami dan mengerti konsep yang harus mereka terapkan nanti setelah mereka sudah memasuki

³³1 Zulkarnain1 lubis,1 dkk,1 panduan1 pelaksanaan1 penelitian1 social1 (Yogyakarta1 :1 ANDI1 anggota1 IKAPI1 2019),1 h.221

³⁴1 Q.S1 Naziat1 ayat1 301

usia remaja dan menjelang dewasa. Apa lagi itu tentang konsep dasar bilangan atau masalah hitung-hitungan, dan dalam kehidupan mereka sehari-hari nantinya mulai dari kehidupan di masa pra sekolah sampai ke Sekolah Dasar mereka sudah ditegaskan harus tau tentang bilangan dan hitung menghitung sebab ,mereka akan sudah mulai harus mengerti saat dikasih dan berapa uang sisa dari jajan mereka tadinya, untuk itu mereka harus dituntut untuk mengerti soal konsep dan memahami tentang bilangan yang tentunya selalu berkaitan dengan matematika.

Rancangan pengembangan pemahaman terhadap siswa sebagian besar belum diselesaikan di kelas. siswa dapat menguasai konsep sains melalui aktivitas sehari-hari. Pengalaman dalam kehidupan nyata disiapkan untuk membuat siswa masuk ke kelas dengan andal pbenaran untuk memperoleh berbagai informasi pada dasarnya memungkinkan mereka melihat rencana, hubungan antara berbagai data. Selain menumbuhkan pemikiran matematika siswa, kegiatan sehari-hari juga mampu menumbuhkan pemahaman terhadap rancangan matematika. Penanaman konsep juggling bilangan kepada siswa dapat diakhiri dengan memberikan aktivitas yang berbeda seperti mengamati akun, melihat, melakukan aktivitas bertanya jawab, berpikir, memberi tugas, memberikan respon prosedural.

Sedangkan arti penting pemikiran dalam penelitian menurut yang terlampir: ³⁵

- 1) Referensi Kata Raksasa Indonesia (1995) Arti penting pemikiran adalah gagasan atau pemahaman yang teralihkan dari peristiwa penting, dan definisi yang dihasilkan, a Pikiran adalah gambaran mental suatu benda, siklus, atau bahasa masa lalu yang digunakan oleh pikiran untuk menangani berbagai hal.
- 2) Robert MZ. Lawang (1999) Pikiran adalah suatu persepsi atau pemilahan yang menunjukkan sesuatu. Pengertian atau pengertian tersebut dapat disampaikan dalam bentuk kata-kata, gambar atau sebagai nama, kemudian sesuatu dalam pengertian di atas dapat berupa artikel, pernyataan atau penyempurnaan. Semua pikiran bersifat dinamis, namun ada objek-objek yang seharusnya tampak atau dapat dilihat dengan jelas (recognizable), yang disebut pemikiran signifikan atau pemikiran yang dapat dideteksi. Dalam sains, pemikiran adalah keyakinan hipotetis yang memungkinkan seseorang mengelompokkan suatu hal atau peristiwa.

Dengan demikian, dari penjelasan di atas, secara umum dapat diasumsikan bahwa pemahaman pikiran

³⁵ Ahmad Tohardi, Pengantar Metodologi Penelitian Sosial +1 Plus (Pontianak: Tanjungpura University Press, 2019), h.261

adalah sarana yang dapat digunakan seseorang untuk memisahkan, menduga, memahami, memperluas, membungkus, memberi model, mengubah, dan menangani. Seorang individu dapat dikatakan menguasai suatu pemikiran apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberikan gambaran yang lebih positif mengenai hal tersebut dengan menggunakan kata-katanya sendiri sehubungan dengan pokok-pokok yang disampaikan oleh guru, bahkan siswa pun dapat menerapkan atau memasukkannya ke dalam berbagai pemikiran.

B. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat beberapa Karya Ilmiah yang telah membahas tentang pemahaman konsep bilangan pada permainan tradisional, antara lain :

Tabel 1.1

Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti

No	Nama, Judul dan tahun	Persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan	Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan
1.	Putri Budiani Dolok Saribu, Jasper Sianjuntak, M.Pd (Pengaruh Permainan Congkak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang 2018/2019)	Memiliki konsep yang sama, yaitu membahas tentang permainan tradisional pada pelajaran matematika serta sama-sama membahas tentang konsep bilangan	Penelitian ini adalah pada bagian permainannya saja, peneliti menggunakan permainan palak babi sedangkan pada penelitian terdahulu menggunakan permainan Congkak
2.	Irfan 'Ulum (Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Permainan Memancing Angka Pada Anak Kelompok A Di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul ; 2014)	Persamaan dalam study kasus penelitian sama-sama membahas tentang pemahaman konsep bilangan melalui permainan	Perbedaan pada study kasus ini ialah pada permainan saja, karena pada penelitian terdahulu menggunakan permainan memancing angka sedangkan penulis menggunakan jenis permainan tradisional
3.	Dwi Agus Mawati (pengembangan model permainan tradisional	Persamaan dalam penelitian ini terletak pada pembahasan	Perbedaannya terletak pada pengaplikasian penelitiannya sebab pada

<p>gobaksodor siswa kelas III SDN 1 capang raya :2019)</p>	<p>tentang permainan lokal atau permianan tradisional yang bersangkutan dengan mata pelajaran matematika</p>	<p>penelitian terdahulu lebih ke mengembangkan jenis permainan tradisional tersebut untuk bisa membuat anak dapat lebih mudah untuk memahami matematika khususnya dibidang bilangan sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan lebih berfokus pada pengaruh yang terjadi apabila permainan tradisional ini diaplikasikan sebagai media dalam pelajaran matematika dibidang hitung menghitung.</p>
--	--	--

