



Pendekatan Etnomatematika Dalam Permainan Tradisional Anak di Wilayah Kabupaten Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatera Utara

Nita Kusuma¹

Mahasiswa Magister Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah.
Jalan Garu II No. 02, Medan, Sumatera Utara, 20147, Indonesia.¹
Email : nitakusuma085@gmail.com Telp : +6285276769021

Abstrak

Penelitian Pendekatan etnomatematika dalam permainan tradisional anak ini bertujuan untuk menjebatani antara materi matematika di sekolah dengan kehidupan sosial budaya anak . Penelitian “ingkek – ingkek” ini membawa materi matematika yaitu dengan memberikan materi pengenalan angka, bangun datar, dan probabilitas ke dalam kehidupan keseharian bagi anak – anak dan sangat menyenangkan bagi mereka. Didalam kehidupan sehari – hari diperlukan nilai – nilai dalam pembelajaran matematika , keseharian seperti permainan tradisional yang mengandung nilai budaya terhadap adat istiadat daerah terutama di wilayah kita pada saat ini. Etnomatematika merupakan referensi kompleks dan dinamis yang menggambarkan pengaruh kultural pengguna matematika dalam aplikasinya. Permainan tradisional ini mengandung nilai budaya dan pada hakikatnya merupakan warisan dari para leluhur yang harus di lestari keberadaannya pada saat ini, dan terlebih di wilayah Kabupaten Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatera Utara.

Kata Kunci : Etnomatematika, Permainan tradisional, dan pembelajaran matematika.

Ethnomatematic Approach in Children's Traditional Games in Indigenous Density Area Kabupaten Labuhan batu Utara Provinsi Sumatera Utara.

Abstract

The Research of ethnomatematic approach in children's traditional game aims to debate between mathematics material in shcool with social life of child culture. This “ingkek – ingkek” research comes mathematics material by giving the material of recognition of numbers, waking flat, and probability into the daily life for children and it is great for them. In daily life-values are required in the learning of mathematics, daily as traditional games that contain cultural values of local customs in our region at this time. Ethnomatematic is a complex and dynamic reference that describes the cultural influence of mathematical users in its application. This traditional game contains cultural values and essentially the inheritance of the ancestors who must be preseved in existence at this time, and especially in density areas in Kabupaten Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatera Utara.

Keywords : Ethnomatematic, Traditional games, And Learning mathemat

PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah salah satu kegiatan atau aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak – anak terutama bagi siswa sekolah dasar. Pada saat ini permainan tradisional mulai di lupakan oleh seiring dengan perkembangan teknologi. Tetapi, permainan tradisional mengandung nilai – nilai budaya yang pada hakikatnya merupakan warisan dari para leluhur yang harus di lestarikan keberadaannya. Terutama pada wilayah Kabupaten Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatera Utara yang sangat kental akan budayanya pada saat ini.

Pendekatan ini dilaksanakan untuk menjelaskan realitas hubungan antara budaya lingkungan dengan matematika pada waktu mengajar yaitu etnomatematika. Negara – negara yang telah berhasil melaksanakan Etnomatematika dalam pembelajaran matematika yaitu negara Jepang dan negara Tionghoa.

Edy Tandililing, Gardes “ Etnomatematika : Matematika yang di terapkan oleh kelompok budaya tertentu, kelompok buruh atau petani, anak – anak dari masyarakat kelas tertentu, kelas profesional, dan lain sebagainya”.

Pengertian luar Etnomatematika yaitu etno (etnis) atau suku, dan jika di tinjau dari sudut pandang maka etnomatematika sebagai antropologi budaya (*cultutural antropology of mathematics*) dari matematika dan pendidikan matematika.

Pendidikan dan budaya sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari – hari, karena budaya adalah merupakan niali dan ide dari kesatuan yang utuh dan menyeluruh di dalam kehidupan masyarakat, dan pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu di dalam masyarakat. Budaya juga memiliki 3 aspek yaitu 1) budaya universal yaitu yang berkaitan dengan nilai – nilai yang berlaku di mana saja dan berkembang dengan sejalannya perkembangan kehidupan masyarakat, 2) Budaya nasional yaitu nilai – nilai yang berlaku dalam masyarakat secara nasional, 3) Budaya lokas yang eksis dalam kehidupan masyarakat setempat. Jadi, pendidikan memiliki peran yang penting dalam mengembangkan nilai lihur bangsa kita. Seperti dalam Al – quran pada surat yunus ayat 101 yang menjelaskan

tentang membimbing agar selalu memperhatikan alam sekitar, akera dari lingkungan manusia juga bisa belajar memperoleh pengetahuan.

Soedjadi, Wahyu Fitroh & Nurul Hikmawati “ Matematika dipandang sebagai alat untuk memecahkan masalah – masalah praktis dalam dunia sains saja, sehingga mengabaikan pandangan matematika sebahai kegiatan manusia”. Agung Hartoyo, Bishop “ Matematika itu pada hakekatnya tumbuh dari keterampilan atau aktivitas lingkungan budaya”.

Keterampilan yang telah di pelajari oleh peserta didik selama ini adalah kombinasi dari pengetahuan dan keterampilan dan sebagai budaya baru untuk aktivitas yang melibatkan bilangan, pola geometri, hitungan dan sebagainya dan sebagai aplikasi dari pengetahuan matematika.

Dengan demikian hal yang sangat penting untuk memberdayakan budaya masyarakat dari pihak sekolah terutamanya dengan melaksanakan “Pendekatan etnomatematika dalam Permainan Tradisional Anak Di Wilayah Kabupaten Labuhanbatu Utara Provinsi Sumatera Utara”.

Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana menumbuhkan kesadaran pentingnya pendekatan etnomatematika dalam permainan tradisional anak intuk menjebatani antara materi matematika dengan kehidupan sosial anak di wilayah tersebut.

METODE

Dalam kegiatan ini adalah masyarakat di wilayah kerapatan adat Kota Kabupaten Lahuhanbatu Utara termasuk orang tua, siswa, serta guru sekolah. Metode yang digunakan adalah Demonstrasi permainan tradisional dan Fokus group Discussion. Pelaksanaan ini bekerjasama dengan Komunitas Sahabat Pendidikan Matematika beranggota Mahasiswa – Mahasiswi Universitas Muslim Nusantara Medan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jenis permainan anak di Kota Labuhanbatu Utara yang kan di kupas dengan pendekatan etnomatematika adalah permainan ingkek – ingkek. Permainan ini sering disebut

dengan engklek, memiliki nama lain yaitu Sunda manda, Engklek adalah suatu permainan tradisional yang terkenal di Indonesia, khususnya bagi masyarakat pedesaan. Engklek dapat kita jumpai di berbagai wilayah di Indonesia, seperti di Sumatera, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi. Engklek memiliki nama yang berbeda – beda di setiap daerah. Khususnya di Jawa permainan ini disebut dengan Engklek, dan pada umumnya permainan ini banyak dimainkan oleh kaum perempuan. Di beberapa tempat di sebut dengan nama permainan taplak, terbagi tas taplak meja, dan taplak gunung. Permainan ini berasal dari “Zondag Mandag” berasal dari negeri kincir angin yaitu Belanda, versi zondag mandag mereka dapat diartikan sebagai Sunday, Monday yang telah menyebar ke Nusantara pada zaman Kolonial Belanda.

Sejarahwan mendeskripsikan bahwa permainan engklek bukan berasal dari Belanda, menurut Dr. Smupuck Hur Gronje, “Permainan engklek adalah sebuah permainan yang berasal dari Hindustan yang kemudian di perkenalkan di Indonesia. Itulah menyebabkan Engklek terkenal di kalangan masyarakat Indonesia.



Gambar .1 Taplak gunung

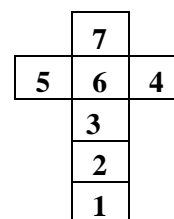
Permainan engklek ini sangat di gemari oleh anak – anak, permainan ini berjumlah dua sampai lima orang. Permainan ini memberikan nilai edukasi dalam membangun “rumah-nya”. Atau dapat di artikan sebagai perjuangan seseorang dalam meraih sesuatu untuk meraih wilayah kekuasaan.

Cara dalam permainan ini sangat sederhana, pada awalnya para pemain menggambarkan petak – petak engklek atau di sebut rumah engklek di atas tanah. Kemudian para pemain diwajibkan memiliki “imat atau gacuk”, adapun imat atau gacuk itu adalah pecahan genting atau keramik yang bentuknya lepes ataupun melebar, kenapa harus melebar? Imat atau gacuk melebar karena berguna untuk

berlari dari petak yang digambarkan saat di lempar. Jika imat atau gacuknya bulat maka ia akan sangat mudah menggelinding ke luar garis yang telah di tentukan.

Permainan engklek ini sangat di gemari oleh anak – anak, permainan ini berjumlah dua sampai lima orang. Permainan ini memberikan nilai edukasi dalam membangun “rumah-nya”. Atau dapat di artikan sebagai perjuangan seseorang dalam meraih sesuatu untuk meraih wilayah kekuasaan.

Cara dalam permainan ini sangat sederhana, pada awalnya para pemain menggambarkan petak – petak engklek atau di sebut rumah engklek di atas tanah. Kemudian para pemain diwajibkan memiliki “imat atau gacuk”, adapun imat atau gacuk itu adalah pecahan genting atau keramik yang bentuknya lepes ataupun melebar, kenapa harus melebar? Imat atau gacuk melebar karena berguna untuk berlari dari petak yang digambarkan saat di lempar. Jika imat atau gacuknya bulat maka ia akan sangat mudah menggelinding ke luar garis yang telah di tentukan.



Gambar 2 Taplak Meja

Permainan tradisional “ingkek – ingkek di kota labuhanbatu utara ini ada sedikit perbedaan dengan permainan engklek. Terutama dari sisi peralatan permainan, bentuk permainan, aturan permainan dan cara permainannya. Dapat di jelaskan sebagai berikut :

Peralatan

1. Arena permainan
Adapun macam – macam arena permainan tradisional ini yang di sepakati oleh para pemain, seperti :
 - a. Lumpak rok
Lumpak rok adalah sebuah zona yang mana permainan arena di buat seperti rok (pakaian wanita)
 - b. Lumpak panjang

Lumpak panjang adalah sebuah zona permainan yang mana arena permainan di buat seperti persegi panjang yang berhimpit terdiri dari 2 kolom, sedangkan baris boleh lebih dari 2.

- c. Lumpak tangga
Lumpak tangga adalah sebuah zona permainan yang mana area permainan di buat seperti tangga.
- d. Lumpuk lupis

Bentuk Permainan

1. Berkelompok
Permainan berkelompok terdiri dari 1 orang sebagai ketua tim dan yang lain sebagai anggota tim. Ketua tim bermain hampir sama seperti anggota lain, hanya saja ketua tim mempunyai tugas tambahan sebagai pengumpul gundu anggotanya pada pelemparan gundu di arena. Jika ketua tim “salah/mati” maka salah satu anggota bisa mengambil alih sebagai ketua tim yang baru. Permainan ini bisa di lakukan oleh 2 atau lebih dalam kelompoknya.
2. Individu (Tanpa kelompok)
Permainan individu atau permainan tanpa kelompok ini dilakukan 2 dan 3 orang pemain, dimana individu – individu yang bermain langsung mempunyai tugas seperti ketua tim pada permainan berkelompok.

Aturan Permainan

1. Pada permainan berkelompok, jika ketua tim salah/mati maka anggotanya berhak mengambil alih posisi ketua tim baru.
2. Pada permainan berkelompok ketua tim bertugas sebagai pengumpul gundu dari anggotanya pada tiap permainan.
3. Dinyatakan kalah/mati jika :
 - a. Gundu yang di lempar jatuh tepat pada garis arena
 - b. Kaki menginjak garis arena
 - c. Gundu jatuh ke tanah sebelum proses pelemparan
 - d. Melanggar peraturan – peraturan tambahan pada permainan (peraturan tambahan di buat atas persetujuan bersama)

Lumpuk lupis adalah sebuah zona permainan yang mana area permainan di buat seperti lupis (makanan tradisional nusantara)

2. Gundu
Gundu berfungsi sebagai alat penentu “salah/benar”, “mati/lanjut” pada proses permainan. Batu pipih yang berukuran telapak tangan biasanya di pakai sebagai gundu dalam permainan ini.

Cara Bermain

1. Untuk menentukan siapa atau kelompok siapa yang akan memulai terlebih dahulu permainan maka dilakukan suit, siapa atau kelompok siapa menang suit maka berhak untuk memulai permainan. Pada permainan kelompok yang melakukan suit adalah setiap ketua kelompok.
2. Meletakkan gundu pada petakan pijakan awal, baik gundu yang bermain maupun gundu lawan.
3. Petakan yang di dalamnya terdapat gundu baik gundu yang bermain maupun gundu lawan tidak boleh untuk di pijak. Jika di pijak maka akan dinyatakan kalah/mati.
4. Setelah diambil gundu pada petakan awal dan dibawa keluar arena maka gundu tersebut di lempar kembali pada petakan kedua.
5. Setelah di lempar pada petakan kedua maka pemain boleh melanjutkan permainan dan mengambil kembali gundu pada petakan kedua dan di bawa kembali keluar arena, untuk di lempar kepada petakan ketiga.
6. Setelah di lempar pada petakan ketiga maka pemain boleh melanjutkan permainan dan mengambil kembali gundu pada petakan ketiga dan di bawa kembali keluar arena, untuk di lempar kepada petakan keempat.
7. Hal ini dilakukan secara terus menerus hingga seluruh petakan telah pernah terisi oleh gundu pemain.
8. Setelah semua petakan pada arena sudah pernah di isi oleh gundu pemain, maka pemain melakukan “alih gundu” sebagai syarat untuk mendapatkan hadiah permainan. “Alih gundu” adalah sebuah kegiatan diman pemain meletakkan gundu pada telapak

tangganya dan membawa gundu tersebut ke petakan akhir arena, setelah sampai petakan akhir arena gundu tersebut dialih atau dipindahkan dari telapak tangan ke punggung tangan dengan cara melambungkan gundu ke atas, pada saat gundu di lambungkan maka tangan pemain harus ditelungkupkan sehingga gundu tersebut ditangkap kembali oleh punggung tangan. Alih gundu dilakukan sebanyak 10 hingga 50 kali alih (sesuai dengan kesepakatan bersama).

9. Setelah gundu berada di punggung tangan maka pemain membawa gundu kembali keluar arena dengan tetap gundu berada dipunggung tangan.
10. Jika gundu jatuh maka dinyatakan mati/kalah.
11. Setelah gunduh berhasil di bawa keluar arena maka pemain berhak mendapatkan hadiah permainan berupa pemilihan “bintang” dengan cara gundu yang terletak di punggung tangan di lempar kedalam arena, petakan mana yang dituju oleh gundu maka petakan itu di sebut “bintang”.
12. Bintang yang dimenangkan oleh pemain, maka pemain lawan tidak mempunyai hak untuk menginjak bintang tersebut selama permainan berlangsung.
13. Pemain yang memperoleh banyak bintang dinyatakan menang.

Manfaat Permainan Engklek :

- Meningkatkan kemampuan fisik setiap pemainnya, melalui lompat – melompat yang di lakukan, jadi dapat melancarkan peredaran darah.
- Melatih keseimbangan badan, karena engklek hanya dimainkan oleh satu kaki.
- Mengasah kemampuan bersosialisasi seseorang dengan orang lain serta memberikan nilai kebersamaan pada saat permainan di laksanakan.
- Memiliki kemampuan untuk berusaha menaatin peraturan yang telah menjadi kesepakatan antar para pemain.
- Menyongsong kecerdasan logika pada pemainnya, karena dalam permainan ini

seseorang juga di ajarkan berlatih berhitung dan tahap – tahap yang harus di lewatinya.

- Menjadi lebih kreatif, karena jenis permainan tradisional pada umumnya di buat langsung oleh para pemainnya langsung, menggunakan barang – barang yang ada di sekitar lingkungannya, kemudian di olah menjadi suatu permainan yang menyenangkan. Hal inilah yang membuat mereka menjadi lebih kreatif dalam menghasilkan permainan.

Aspek Matematika Dalam permainan ini adalah :

- Pengenalan angka – angka dan berlatih berhitung.
- Pengenalan bangun datar yang terdapat pada lumpak atau petak – petak engklek atau rumah engklek di atas tanah.
- Konsep brobabilitas dalm proses penggunaan guncu/gacuk/imat untuk menentukan “salah/benar” atau “mati/lanjut”.



Gambar 3. Permainan Ingkek - Ingkek di Kabupaten Labuhan batu Utara

Setelah kegiatan ini dilaksanakan dapat di peroleh beberapa temuan atau manfaat dari penelitian ini :

1. Bagi para orang tua dapat memahami pentingnya permainan tradisional diman tidak hanya melestarikan budaya tetapi sekaligus memuat materi pembelajaran matematika.
2. Bagi guru sekolah merasa terbantu dengan adanya metode permainan yang

dapat di gunakan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah.

3. Bagi anak – anak di wilayah kerapatan adat Kota Kabupaten Labuhanbatu Utara merasa lebih ceria dalam keseharian dengan mulai di galakkan kegiatan “Kamis Gembira bersama Matematika” dimana kegiatannya berisi kegiatan bermain permainan tradisional dan permainan matematika yang menyenangkan.

Bagi pemuda dan mahasiswa semangkin bergerak untuk ikut berpartisipasi menggunakan pendekatan etnomatematika dalam permainan tradisional anal lainnya serta merasa bangga berbagi kemampuan matematika.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut dapat di simpulkan pendekatan etnomatematika dalam permainan tradisional anak “ingkek – ingkek telah berhasil membawa materi matematika yaitu kedalam materi pengenalan angka, bangun datar dan probabilitas ke dalam dunia keseharian anak – anak yang sangat menyenangkan dan sebagai kehidupan sosial budaya di wilayah Kabupaten Labuhanbatu Utara Propinsi Sumatera Utara.

Kegiatan ini dapat memberikan pemahaman kepada orang tua dan guru di sekolah tentang pentingnya pendekatan etnomatematika dalam permainan tradisional anak dan serta memberikan materi matematika di sekolah dengan keseharian sosial budaya anak di wilayah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin, dkk. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung CV: Pustaka Setia.
- Agung Hartono. (2012). *Eksplorasi Matematika pada budaya masyarakat dayak perbatasan Indonesia-Malaysia Kabupaten Sanggau Kalbar*. UNTAN.
- Asri Wahyuni, Ayu Aji Wedaring, & Budiman Sani. *Peran Etnomatematika Dalam Membangun Karakter Bangsa*. UNY.
- Departemen Agama RI Jakarta.(1989).*Al-Qur'an dan Terjemahannya*.Makota Surabaya.
- Edy Tandiling. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Matematika Sekolah Dengan Pendekatan Ernomatematika Berbasis Budaya Lokal Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Di Sekolah*. UNTAN.
- Elly M. Stiadi, Kama Abdul Hakam, & Ridwan Effendi. 2007. *Ilmu Sosial & Budaya Dasar*. Jakarta : Kencana Media Group.
- Euis Eti Rohaeti. *Transformasi Budaya Melalui Pembelajaran Matematika Bermakna Di Sekolah*. UPI.
- Hadi Kasmaja. (2013). *Sebuah Ide Penelitian Matematika Dalam Perspektif Lokalitas Budaya*.
- Herman Wasito. (1997). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Joko Tri Prasetya. (2004). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lexy j. Meleong. (1995). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya offest.
- Maximus Tamur. (2012). *Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Etnomatematika Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Mahasiswa PGSD*.UPI.
- Moh Nasir. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nana Syaodih Sukmadinata.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya offest.
- Panjaitan, D. J. (2018). Peningkatan Pemahaman dan Aplikasi Konsep Melalui Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 52-59.
- Wahyu Fitroh & Nurul Hikmawati. (2015). *Identifikasi Pembelajaran Matematika Dalam Tradisi Melemang di Kabupten Provinsi Jambi*. UNJA.