

## KAJIAN MENGENAI PENTINGNYA IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DENGAN ORIENTASI KONTEKSTUAL BERBASIS ETNOMATEMATIKA

Rospita Silaban<sup>1</sup> dan Mauliadi<sup>2</sup>

[rospitasilaban26@gmail.com](mailto:rospitasilaban26@gmail.com)<sup>1</sup>

[imOueelizaqy@gmail.com](mailto:imOueelizaqy@gmail.com)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Hambatan dalam pembelajaran matematika dapat dijadikan bahan evaluasi guru dalam memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan mengkombinasikan permainan dalam proses pembelajaran terutama dalam mempelajari matematika (etnomatematika). Namun, tanpa disadari banyak permainan tradisional yang dimainkan sehari-hari (*kontekstual*) terdapat konsep matematika di dalamnya. Apabila permainan tradisional tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran. Maka, hendaknya mampu membuat siswa belajar dengan pengalamannya sendiri dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Kajian ini bertujuan untuk memberikan pandangan mengenai pentingnya implementasi pembelajaran dengan orientasi kontekstual berbasis etnomatematika. Dalam kajian ini, penulis menggunakan metode studi kepustakaan. Berdasarkan referensi yang ada dan diperkuat oleh beberapa jurnal yang relevan pengimplementasian pembelajaran dengan orientasi kontekstual berbasis etnomatematika sangat penting diterapkan dalam proses belajar mengajar terutama dalam mempelajari matematika. Selain menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Implementasi pembelajaran seperti ini secara tidak langsung mempermudah siswa dalam mempelajari konsep matematika. Hal ini dikarenakan, implementasi pembelajaran yang digunakan menggunakan konsep permainan tradisional yang dikombinasikan dengan matematika (etnomatematika) yang sering dilihat, dilakukan dan dimainkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari (*kontekstual*).

Kata Kunci : Etnomatematika, Implementasi, Kontekstual

### PENDAHULUAN

Penetapan pengaplikasian pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran selama diberlakukannya Kurikulum 2013 di Indonesia telah tertuang di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia No 65 Tahun 2013 yang memuat mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (Sari dan Lepiyanto, 2016, p. 41). Dalam penerapannya, Kurikulum 2013 ini juga menitikberatkan kepada pembelajaran yang mengaplikasikan dan mengkaitkan konsep belajar dengan (objek) nyata yang terjadi dan dialami serta terdapat di sekitar siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini disebabkan karena, dengan pengaplikasian strategi *kontekstual* di dalam pembelajaran siswa diposisikan serta dibiasakan untuk dapat terlibat secara aktif dan mandiri dalam kegiatan belajar mengajar dengan mengkombinasikan konsep pembelajaran melalui hal-hal yang ada dan sering dilihat serta diamati oleh siswa di lingkungannya dengan pengetahuan yang ada pada dirinya. Apabila cara ini dapat terealisasi dengan baik, maka proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa akan lebih bermakna dan menyenangkan (Nababan dan Matondang, 2015, p. 187)

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa, pembelajaran matematika yang terjadi saat ini belum mampu membuat siswa mengembangkan karakter dan melestarikan budaya Indonesia. Pembelajaran matematika yang dilaksanakan masih monoton dan kurang bermakna, sehingga siswa hanya menghafal konsep tersebut tanpa memahami cara mengaplikasikan konsep tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari (*kontekstual*). Masalah ini yang menjadi alasan penyebab yang dihadapi oleh para siswa tingkat Pendidikan Dasar sampai ke jenjang Perguruan Tinggi. Akibatnya, matematika sering dipandang sebagai pelajaran yang sulit dan menyebabkan sebagian besar siswa kurang menyukai pelajaran ini.

Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh guru untuk mempermudah mengajarkan konsep matematika kepada siswa yaitu dengan mengimplementasikan pembelajaran dengan orientasi *kontekstual* berbasis etnomatematika. Pada dasarnya, etnomatematika merupakan pengkombinasian antara permainan tradisional dengan konsep matematika. Dimana, tanpa disadari di dalam pengimplementasian etnomatematika tersebut memiliki peran yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Adapun peran etnomatematika dalam proses pembelajaran menurut Sukandar (2009, p. 8) antara lain : “menghitung, menentukan lokasi, mengukur, mendesain, bermain, dan menerangkan”.

Pembelajaran dengan menggunakan berbagai hal yang ada di sekitar siswa dan sering dimainkan (*kontekstual*) secara tidak langsung akan menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Sehingga, tujuan pembelajaran yang diharapkan akan dengan mudah tercapai. Sehingga, melalui konsep pembelajaran dengan orientasi *kontekstual* berbasis etnomatematika dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam mempelajari matematika. Hal ini dikarenakan, selain siswa dapat mengenal dan melestarikan budaya, diharapkan hasil belajar peserta didik juga optimal. Hal ini sesuai dengan penelitian Damayanti dan Putranti (2016, p. 10) yang menyatakan bahwa

“melalui permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik terhadap matematika secara signifikan”.

### **Pembelajaran Dengan Orientasi *Kontekstual* Berbasis Etnomatematika**

Pengimplementasian pembelajaran matematika melalui pengkoneksian permainan tradisional (etnomatematika) yang sering dimainkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari (*kontekstual*) akan memberikan pengalaman yang bermakna, menyenangkan serta menciptakan kesan secara kompleks bagi siswa. Hal ini dikarenakan, terealisasinya konsep bermain sambil belajar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Idealnya, cara ini tidak hanya mampu melatih dan mengembangkan dari segi *knowledge* siswa saja. Namun, *skill*, cara berpikir secara kritis dan juga sikap (karakter) siswa juga akan terbentuk.

Hal ini dikarenakan, di dalam penerapan pembelajaran dengan orientasi *kontekstual* berbasis etnomatematika menurut peneliti menjadi sebuah *treatment* yang dapat ditempuh oleh guru untuk menjadikan konsep pembelajaran *learning by doing* yang mengikutsertakan seluruh panca indera di dalam proses belajar mengajar. Peneliti berasumsi, dengan cara ini dapat mengubah konsep pembelajaran secara *teacher center* menjadi *student center*. Etnomatematika berasal dari tiga kata yaitu: *ethnos* yang berarti dalam lingkungan budaya; *mathema*, yang berarti sesuatu yang berkaitan dengan matematika; dan *tics*, yang berarti teknik menghitung. Menurut Safitri, Hartoyo dan Nursangaji (2015, p. 2) “Istilah etnomatematika digunakan untuk menunjuk matematika yang terdapat dalam lingkungan masyarakat, berkaitan dengan latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya suatu masyarakat”.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, istilah etnomatematika dapat juga disamakan dengan permainan tradisional yang di dalamnya terdapat konsep matematika. Menurut Ulya (2017, p. 373) “Permainan tradisional mempunyai nilai yang besar untuk generasi penerus bangsa dalam rangka berkreasi, berimajinasi, dan media untuk berlatih hidup bermasyarakat”. Permainan tradisional sudah ada sejak dahulu pada kelompok masyarakat yang diturunkan dari nenek moyang bangsa Indonesia.

Permainan tradisional menggunakan alat yang murah, mudah diperoleh, sederhana, dan tidak menggunakan peralatan berbasis teknologi. Anak-anak pada zaman sekarang banyak yang sudah tidak mengenal permainan tradisional. Anak-anak lebih tertarik bermain *gadget* atau permainan modern yang menggunakan peralatan yang canggih. Faktanya yang

terjadi sekarang ini yaitu kegiatan bermain anak dewasa ini beralih pada permainan modern yang menggunakan perangkat teknologi seperti *video games* dan *games online*. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menerapkan pembelajaran dengan menyisipkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran matematika (etnomatematika)

Hal ini dikarenakan, bermain merupakan kegiatan yang sangat diminati anak-anak. Dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang seperti itu, guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Guru dapat memanfaatkan permainan tradisional agar pembelajaran menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Dengan memasukkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran diharapkan agar peserta didik lebih termotivasi dan berminat dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Ulya (2017, p. 375) “Melalui permainan tradisional tersebut, peserta didik mendapat pengalaman langsung dalam situasi nyata untuk mempelajari suatu konsep matematika. Sehingga, minat belajar dapat meningkat karena peserta didik merasa senang dengan permainan yang diintegrasikan dalam pembelajaran matematika”.

Sehingga, dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai media dalam pembelajaran. Media permainan tersebut hendaknya dapat bermanfaat untuk memberikan variasi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak monoton sehingga membuat siswa bosan dalam belajar matematika. Selain itu, media permainan tradisional dapat membantu siswa memvisualisasikan benda-benda matematika yang abstrak menjadi konkret.

Melalui permainan tradisional, siswa diharapkan dapat menemukan sendiri konsep atau pengetahuan dengan mengalami situasi yang nyata kemudian dihubungkan dengan pengetahuan yang dimiliki untuk mendapatkan pengetahuan baru. Jadi dengan permainan tradisional, siswa diharapkan dapat mengoptimalkan hasil belajar matematikanya sekaligus mempelajari budaya khususnya yang berada di daerahnya dan juga meningkatkan nilai-nilai karakter dalam kehidupan seperti jujur dan berinteraksi dengan oranglain. Hal ini sesuai dengan pendapat Purwaningsih (2006, p. 45) “Permainan tradisional mengandung unsur-unsur nilai budaya”. Lebih lanjut Dharmamulya (2008, p. 56) menjelaskan, “Unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa

tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakup dalam berhitung, melatih kecakapan berpikir, nilai kejujuran dan sportivitas”.

Dengan mengenal budaya yang ada di daerahnya, siswa dapat ikut menjaga dan melestarikan budaya tersebut. Permainan tradisional dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika serta menumbuhkan dan meningkatkan nilai-nilai karakter pada siswa. Siswa tidak hanya menghafal konsep tetapi mengkonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan konsep tersebut ke dalam permasalahan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh permainan kelereng, congklak, batu serimbang dan lompat tali untuk mengetahui konsep penjumlahan dan pengurangan. Serta permainan engklek untuk konsep bangun datar.

## **KESIMPULAN**

Adapun kesimpulan kajian pentingnya implementasi pembelajaran dengan orientasi kontekstual berbasis etnomatematika melalui artikel ini yang diperkuat oleh beberapa penelitian yang relevan peneliti berasumsi apabila pengimplementasian dengan orientasi kontekstual berbasis etnomatematika di dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Hal ini dikarenakan, melalui permainan tradisional yang dikaitkan dengan matematika (etnomatematika) merupakan salah satu solusi yang secara tidak langsung dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak untuk memahami konsep matematika. Hal ini disebabkan karena menggunakan konsep pembelajaran “bermain sambil belajar” yang permainannya sering dilihat dan dimainkan oleh siswa. Sehingga, akan menciptakan pembelajaran yang jauh lebih bermakna.

### DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, A. D. ., & Putranti, R. . (2016). Pembelajaran Matematika dalam Permainan Tradisional Engklek Untuk Siswa SD Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Terapannya Universitas Jenderal Soedirman*, 253–260.
- Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Nababan dan Matondang. (2015). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching And Learning*) Terhadap Hasil Belajar Ilmu Bahan Bangunan Siswa Kelas X Program Keahlian Konstruksi Batu Beton Smk Negeri 1 Lintongnihuta. *Jurnal Educational Building*. 2(1). 185-195.
- Safitri, Hartoyo dan Nursangaji. (2015). Eksplorasi Konsep Matematika Pada Permainan Masyarakat Melayu Sambas. *Artikel Penelitian*. 1 – 14.
- Sari dan Lepiyanto. (2016). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Scientific Approach* Siswa SMA Kelas X Pada Materi Fungi. *Bioedukasi*. 7(1). 41 – 48.
- Sukandar. (2009). *Studi Eksplorasi Konsep Matematika pada Perisai Suku Dayak Kanayatn Kecamatan Sungai Ambawang Kabupaten Kubu Raya*. Skripsi. Pontianak: FKIP UNTAN.
- Purwaningsih. (2006). *Permainan Tradisional Anak: Salah Satu Khasanah Budaya yang Perlu Dilestarikan*. Yogyakarta: Proyek P3NB.
- Ulya. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Media Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. ISBN : 978-602-70313-2-6 : 371 – 376.