

PEMBELAJARAN ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL JAMURAN

Intan Novita Sari¹, Arissona Dia Indah Sari^{2*}

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Gresik

intannovitasariee1@gmail.com, arissona@umg.ac.id

Abstrak

Ethnomath is a study that studies the way that people in certain cultures understand, express, and use its cultural concepts and practices that researchers describe as mathematical. The study aims to conduct literature review relating to ethnomath exploration in traditional games and to be able to know and understand the role it plays in raising children's capacities and interests in mathematics. They are also useful as a means of preserving traditional games and inspiring outdoor learning activities for elementary school teachers. The study method used in this study is the SLR (literature review) method. Data collection is done by documenting all articles that have similar research on research reports.

Kata kunci: *Traditional game, Tobacco game, Moldy*

1. Pendahuluan

Pendidikan dan kebudayaan adalah dua hal yang memiliki keterkaitan. Hal tersebut disampaikan oleh Normina (2017) bahwa dengan pendidikan dapat membentuk manusia yang berbudaya, dan dengan budaya juga dapat membimbing manusia untuk tetap menjalankan hidup sesuai norma - norma atau aturan yang telah dijadikan pedoman untuk menjalankan kehidupan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan dan kebudayaan dapat menciptakan manusia yang berbudaya dengan tidak melupakan norma – norma atau aturan yang telah dijadikan pedoman dalam menjalankan kehidupan.

Keterkaitan pendidikan dan kebudayaan tersebut terdapat pada Permainan Tradisional. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Mulyana (2019) bahwa Permainan Tradisional merupakan media pembelajaran alamiah yang sudah ada sejak ribuan tahun yang lalu, yang berasal dari gabungan antara alam dan tradisi. Media pembelajaran alamiah yang dimaksud adalah sesuatu yang menyertakan pikiran, tubuh, jiwa, dan emosi dalam satu kesatuan yang saling bersinergi.

Pada studi kasus lainnya oleh Saputri & Setyawan (2022) terhadap kajian penelitian gadget pada anak, ditemukan bahwa adanya dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter siswa sekolah dasar di Dusun Limbungan, diantaranya siswa menjadi seorang yang individualis, jarang melakukan interaksi

sosial dengan lingkungan luar atau teman sebayanya, lalai terhadap kewajibannya seperti belajar, tidak memperdulikan apapun sampai melupakan waktu seperti melalaikan sholat, dan bermalas-malasan untuk mengaji hal ini sangat mempengaruhi sikap sosial, tanggung jawab dan sikap religius siswa. Berdasarkan studi awal ditemukan adanya anak yang fokus dengan gadgetnya sehingga interaksi dengan teman sebaya menjadi kurang, tidak fokus belajar dan apa yang disampaikan guru tidak diterapkan dengan baik. Dampak yang ditemukan ini, diakibatkan karena siswa yang terlalu sering menggunakan gadget dengan durasi waktu yang terlalu lama dan kurangnya pengawasan dari orang tua, yang membuat siswa menjadi kecanduan serta menjadi malas melakukan hal yang lebih bermanfaat.

Menurut (Mulyani, 2016) Permainan Tradisional biasa disebut dengan permainan rakyat dan merupakan permainan yang berkembang dan tumbuh pada zaman dahulu. Sedangkan menurut Yulita (2017) Permainan Tradisional merupakan permainan yang dimainkan dari generasi ke generasi dan sudah ada sejak zaman dahulu. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Permainan Tradisional adalah permainan rakyat yang berkembang, tumbuh, dan sudah ada sejak zaman dahulu yang dilakukan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Permainan Tradisional merupakan kebudayaan Indonesia yang memiliki berbagai macam jenis, sebab di setiap daerah memiliki jenis Permainan Tradisional yang berbeda – beda. Terkait banyaknya jenis Permainan Tradisional, Mulyana (2019) menyatakan bahwa terdapat 20 sampai 30 jenis Permainan Tradisional yang berhasil terdata dari Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya di setiap daerah. Dari banyaknya jenis Permainan Tradisional terdapat beberapa permainan yang sama namun memiliki nama atau sebutan yang berbeda di setiap daerah. Perbedaan nama atau penyebutan tersebut terjadi karena di setiap daerah memiliki perbedaan bahasa. Namun ada juga Permainan Tradisional yang memiliki sebutan yang sama namun memiliki langkah – langkah permainan dan peraturan yang berbeda. Hal tersebut terjadi pada Permainan Tradisional Jamuran yang memiliki langkah – langkah permainan dan peraturan yang berbeda di setiap daerah. Menurut Dharmamulya dalam Latifah & Sagala (2014)

Permainan Tradisional Jamuran berasal dari pulau Jawa khususnya di daerah Jawa Tengah dan Yogyakarta. Penamaan Permainan Tradisional Jamuran berasal dari kata jamur yang memiliki arti Cendawan dengan imbuhan kata –an. Permainan Tradisional Jamuran merupakan permainan yang diciptakan oleh Sunan Giri. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Nurul (2016) bahwa Permainan Tradisional Jamuran diciptakan oleh Sunan Giri yang bertujuan untuk menyebarkan dakwah dan nilai – nilai pendidikan. Permainan Tradisional Jamuran tidak memerlukan alat atau perlengkapan permainan namun hanya memerlukan lahan yang luas untuk memainkannya karena biasanya Permainan Tradisional Jamuran dimainkan oleh 4

orang atau lebih dari 12 orang. Permainan Tradisional Jamuran dapat dimainkan di lapangan Sekolah atau di halaman rumah yang luas. Permainan Tradisional Jamuran juga memiliki iringan lagu yang dinyanyikan oleh seluruh pemain. Namun terdapat perbedaan lirik lagu di beberapa daerah tetapi tetap menggunakan nada yang sama. Langkah - langkah Permainan Tradisional Jamuran sangat mudah untuk dimainkan, diawali dengan semua pemain melakukan hompimpa. Pemain yang kalah hompimpa harus menjadi pemain “jadi” dan pemain yang lain menjadi pemain jamur. Kemudian pemain jamur berdiri bergandengan tangan membentuk lingkaran (memvisualisasikan bentuk jamur) mengelilingi pemain “jadi” sambil menyanyikan lagu Jamuran. Berdasarkan langkah – langkah Permainan Tradisional Jamuran tersebut peneliti melihat adanya konsep Matematika yaitu ketika para pemain jamur berdiri bergandengan tangan membentuk lingkaran. Oleh sebab itu peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut terhadap Permainan Tradisional Jamuran untuk menemukan keterkaitannya dengan Matematika.

Matematika menjadi bagian dari budaya yang diterapkan dan digunakan untuk menilai ide-ide baru. Paradigma matematika sebagai thinking skills dan tools untuk mengembangkan budaya yang unggul digunakan. Pembelajaran matematika selalu dikaitkan dengan proses pendidikan, dimana bahwa konsep dan kemampuan matematika yang diperoleh hanya jika individu pergi ke sekolah (Wulandari & Puspawati, 2016). Dalam penelitian ini maka pembelajaran akan dikaitkan dengan suatu hal yang disebut etnomatematika, Etnomatematika adalah sebuah bidang interdisipliner yang mempelajari hubungan antara budaya dan matematika (D'Ambrosio, 1985). Etnomatematika didefinisikan sebagai cara-cara khusus yang digunakan oleh suatu kelompok budaya atau masyarakat tertentu dalam aktivitas matematika. Di mana aktivitas matematika adalah aktivitas yang di dalamnya terjadi proses pengabstraksian dari pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari ke dalam matematika atau sebaliknya (Sarwoedi et al., 2018). Etnomatematika mengkaji bagaimana matematika terkait dengan kebudayaan, tradisi, serta cara pandang masyarakat dalam mengelola pengetahuan matematika mereka. Kebudayaan dan tradisi di Indonesia sangat beraneka ragam, salah satunya yaitu permainan tradisional.

2. Metodologi

Deskripsi penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data yang sangat relevan. Partisipan penelitian ini adalah siswa kelas rendah yaitu kelas I. Observasi dilakukan pada sesi pembelajaran PJOK dengan menggunakan permainan jamuran. Wawancara juga dilakukan dengan siswa dan guru pada Sekolah Dasar.

3. Hasil dan Pembahasan

Permainan Tradisional Jamuran merupakan permainan yang diciptakan oleh Sunan Giri. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Nurul, (2016) bahwa Permainan Tradisional Jamuran diciptakan oleh Sunan Giri yang bertujuan untuk menyebarkan dakwah dan nilai – nilai pendidikan. Dakwah yang ingin disampaikan dari Permainan Tradisional Jamuran ini berasal dari filosofi jamur, dimana jamur hanyalah tanaman yang tumbuh dan berkembang di tempat yang memiliki udara lembab. Terkadang bagi sebagian orang jamur dianggap sebagai tanaman pengganggu, namun juga terdapat beberapa jenis jamur yang memiliki manfaat bagi kehidupan. Sama seperti jamur, kita sebagai manusia juga bisa menjadi pengganggu bagi orang lain, namun bisa juga menjadi manusia yang bermanfaat bagi orang lain. Sedangkan nilai – nilai pendidikan yang diajarkan dalam Permainan Tradisional Jamuran yaitu nilai kebersamaan, kemampuan berekspresi, kemampuan memahami perintah, hingga ketangkasan gerak mengikuti irama. Permainan Tradisional Jamuran tidak memiliki batasan pemain, biasanya dimainkan oleh 4 orang atau lebih dari 12 orang. Untuk memainkan Permainan Tradisional Jamuran tidak memerlukan peralatan atau perlengkapan bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Zulfa (2017) bahwa permainan tradisional jamuran hanya memerlukan tanah lapang yang luas untuk anak – anak bebas bergerak dan berlari. Biasanya dimainkan di halaman rumah yang luas atau pelataran, bisa juga dimainkan di lapangan Sekolah.

Permainan Tradisional Jamuran memiliki iringan lagu yang dinyanyikan pada saat permainan dimulai. Lagu jamuran dinyanyikan sekali setiap putaran permainan dan dinyanyikan oleh semua pemain kecuali pemain “jadi”. Lirik lagu Jamuran menurut Yuwono, Cahyo., dkk (2021) jamuran, ya ge ge thok, jamur apa, ya ge ge thok, jamur gaji mrecich sak ara – ara sira badhe jamur apa? Lirik lagu jamuran memiliki arti “berjamur hanya ge ge, jamur apa hanya ge ge, jamur beras mbejijih dilapangan, kamu mau jamur apa?” Di beberapa daerah memiliki lirik lagu yang berbeda namun nadanya tetap sama.

Menurut beberapa penelitian yang sudah dibaca kembali oleh peneliti banyak yang menyatakan bahwasanya permainan jamuran ini memang dapat dikombinasikan dengan pembelajaran matematika. Hal tersebut sering disebut dengan nama etnomatematika, dimana memiliki arti matematika yang dikombinasikan. Selain itu, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa etnomatematika terdapat dalam permainan tradisional di mana konsep matematika dapat ditemukan dalam bentuk-bentuk benda yang digunakan dalam permainan atau konsep permainan tersebut. Permainan tradisional dalam etnomatematika kebanyakan memuat materi operasi hitung dan geometri seperti bangun ruang dan bangun datar.

Contoh penerapannya pada pembelajaran matematika adalah pada bilangan, seperti pada Bilangan asli adalah himpunan bilangan bulat positif. Permainan Tradisional Jamuran biasanya dimainkan oleh 4-12 pemain. Banyaknya pemain pada Permainan

Tradisional Jamuran menunjukkan bilangan asli. Dalam menghitung banyaknya pemain terdapat konsep Matematika kelas I KD 3.1 yakni menjeleaskan bilangan cacah sampai dengan 99 sebagai banyak anggota suatu kumpulan objek.

Contoh lainnya ada pada matematika bab geometri, dimana Berdasarkan eksplorasi yang dilakukan oleh peneliti pada Permainan Tradisional Jamuran, ditemukan beberapa bentuk bangun datar pada langkah – langkah Permainan Tradisional Jamuran dan gerakan yang dihasilkan pemain ketika memperagakan bentuk jamur yang diminta oleh pemain “jadi” ketika menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pemain jamur. Hal tersebut terdapat pada konsep Matematika kelas I KD 3.7 yakni mengidentifikasi bangun datar yang dapat disusun membentuk pola pengubinan, dan contoh terakhirnya terdapat pada matematika di bab Pengukuran, simulasi permainan jamuran pada pembelajaran ini adalah Konsep pengukuran yang muncul dari eksplorasi. Permainan Tradisional Jamuran yaitu satuan tidak baku. Satuan tidak baku terlihat pada langkah – langkah Permainan Tradisional, ketika pemain jamur saling bergandengan dan berputar mengelilingi pemain “jadi”. Jarak antara 1 pemain jamur dengan sebelahnyanya adalah 1 depa. Kemudian terlihat juga ketika para pemain jamur memperagakan jamur montor (kereta api), jarak antara 1 pemain jamur dengan depannya adalah 1 lengan. Hal tersebut terdapat pada konsep Matematika kelas I KD 3.8 yakni mengenal dan menentukan panjang dan berat dengan satuan tidak baku menggunakan benda / situasi konkret.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya pun, Eksplorasi Permainan Tradisional Jamuran digunakan untuk menemukan konsep Matematika yang terdapat pada Permainan Tradisional tersebut dimana nantinya dapat digunakan sebagai sumber belajar baru dalam pembelajaran Matematika. Selaras dengan konsep etnomatematika yang disampaikan oleh Rosa & Orey (2011) bahwa terdapat ide – ide tentang kosep Matematika di dalam suatu budaya apapun. Budaya yang dimaksud adalah Permainan Tradisional Jamuran yang merupakan salah satu contoh budaya yang dilakukan secara turun temurun. Hasil eksplorasi yang dilakukan, menghasilkan bahwa dalam Permainan Tradisional Jamuran terdapat konsep matematika

4. Simpulan

Dapat disimpulkan bahwasanya permainan jamuran dapat memberikan banyak pengaruh juga adanya pengalaman baru di pembelajaran matematika sehingga siswa ataupun siswi tidak akan merasa bosan atau bahkan merasa takut saat pelajaran matematika. Etnomatematika yang terdapat didalamnya juga bukan hanya melibatkan satu sub bab tau bagian dari matematika saja, namun terdapat beberapa bab yang dapat dilibatkan. Seperti geometri, bilangan, dan pengukuran. Hal ini juga dapat membantu para guru untuk bisa mengembangkan pembelajaran matematika agar lebih menyenangkan dan adanya suasana baru dalam kela

Daftar Referensi

- Anggraini, et al. 2020. Analisis Minat dan Bakat Peserta didik terhadap Pembelajaran. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7(1), 23-28.
- Arik, S., Nuraida, P., Krisphianti, Y. D. W. I., & Panca, S. R. I. (2021). Layanan Bk Berbasis Kearifan Lokal Melalui Permainan Jamuran Terhadap Percaya Diri Siswa. Prosiding, 211–221.
- Fitriani, M. (2019). Fitriani, Maharani: Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan. 4 Nomor 3, 37–43.
- Hotima, H., & Hariastuti, R. M. (2021). Ketupat Desa Alasmalang Banyuwangi: Menggali Matematika Dalam Budaya. Jurnal Magister Pendidikan Matematika (JUMADIKA), 3(1), 16–25.
- Rosikhoh, D., & Abdussakir, A. (2020). Pembelajaran Pola Bilangan melalui Permainan Tradisional. Jurnal Tadris Matematika, 3(1), 43–54.