

ETNOMATEMATIKA MIJOU DAMAR

PADA ANAK DESA DOKA BARAT KECAMATAN ARU SELATAN

Sitti Hajar Kaliky

Program Studi Pendidikan Matematika PSDKU Aru, Universitas Pattimura

e-mail: kaliky1988@gmail.com

Abstrak

Dalam kehidupan sehari-hari pendidikan dan budaya adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari. Tujuan dari penelitian ini untuk menjelaskan secara terperinci terkait dengan ethnomatematika yang terdapat dalam permainan *Mijou Damar* pada anak-anak Doka Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang berusia 6-12 tahun. Teknik pengambilan sampel incidental. Permainan *Mijou Damar* memiliki konsep pengukuran, operasi bilangan bulat, geometri, pembilang dan peluang. Konsep operasi bilangan bulat ditemukan sewaktu anak menghitung *Damar*. Konsep pembilang dan pengukuran ditemukan sewaktu anak menghitung jarak antara tempat jatuhnya *Damar* dengan pusat lingkaran. Ketika anak menggambar lingkaran, garis dan alat merupakan aktualisasi dari konsep geometri. Sedangkan konsep peluang ditemukan saat anak mampu memprediksi siapa yang akan keluar sebagai pemenang dalam menghitung berapa persentase kemungkinan untuk menang. Permainan ini menandakan bahwa ethnomatematika dapat ditemukan aktivitas bermain anak pada permainan *Mijou Damar*.

Kata Kunci :Etnomatematika, *Mijou Damar*

ETHNOMATHEMATICS MIJOU DAMAR IN CHILDREN IN DOKA BARAT VILLAGE ARU SELATAN DISTRICT

Abstract

In everyday life, education and culture are something that cannot be avoided. The purpose of this research is to describe the ethnomathematics contained in the *Mijou Damar* game for Doka Barat children. The population in this study were all children aged 6-12 years. Incidental sampling technique. *Mijou Damar*'s game has the concepts of operations on integers, measurement, geometry, probability and quantifiers. The concept of integer operations when children calculate *Damar*. The concept of measurement and quantifier is seen when the child calculates the distance between where the *Damar* falls and the center of the circle. Making circles, lines and tools is an application of geometric concepts. Meanwhile, the concept of chance is seen when children can predict who will emerge as the winner and calculate the percentage probability of winning. It shows that ethnomatematics is contained in *Mijou Damar*.

Keywords: Ethnomathematic, *Mijou Damar*

1. Pendahuluan

Etnomatematika pada dasarnya merupakan salah satu penelitian yang berpusat pada beberapa pertanyaan tentang bagaimana masyarakat bertahan hidup dan melampaui kenyataan (Ambrosio, 2018). Kajian terkait dengan etnomatematika menjadi semakin mendalam dan meluas. Para penulis dalam meneliti etnomatematika menekankan bahwa

beberapa kelompok budaya dalam kehidupan bermasyarakat yang telah mengembangkan cara yang lebih unik dan berbeda untuk membuat matematis lebih nyata dari lingkungan mereka sendiri (Ambrosio, 2018; Rosa & Gavarrete, 2017). Etnomatematika merupakan proses ketika anggota-anggota kelompok budaya didalam masyarakat yang berbeda kemudian berpikir secara matematis dalam memperkirakan lingkungan ditempat melalui proses pemanfaatan konsep matematika, melalui proses berhitung,

mengukur, bermain, dan lain sebagainya (Rosa, 2018). Sehingga dalam penelitian ini, penulis ingin menambah sumber tentang bermain dengan cara mendiskusikan potensi belajar matematika dari proses bermain *mijou damar* di Doka Barat. Penelitian dalam permainan ini memperlihatkan proses bermain yang tidak hanya menyenangkan untuk anak, tetapi anak juga dapat terlibat dalam menggunakan media. Sehingga dalam penelitian ini akan mendeskripsikan etnomatematika dalam proses bermain *mijou damar* serta keterkaitannya dengan materi pada mata Pelajaran matematika.

Rumusan masalah berdasarkan uraian latar belakang di atas dalam penelitian ini adalah: Bagaimana etnomatematika yang terdapat dalam permainan *Mijou Damar* pada anak pesisir Desa Doka Barat?. Sedangkan tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui unsur matematika yang terdapat pada permainan *Mijou Damar* serta manfaat dan dampak permainan *Mijou Damar* bagi pendidikan anak-anak di pesisir Desa Doka Barat.

Tujuan penelitian ini berfokus pada etnomatematika yakni mengetahui unsur-unsur matematika yang terdapat dalam permainan *Mijou Damar*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksploratif. Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan etnografi yaitu pendekatan empiris dan teoritis yang bertujuan mendapatkan deskripsi dan analisis mendalam tentang kebudayaan berdasarkan penelitian lapangan (fieldwork) yang intensif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak berusia 6-12 tahun yang ada di Desa Doka Barat Kecamatan Aru Selatan. Teknik pengambilan sampel insidental dipilih untuk menentukan sampel. Teknik ini dipilih dikarenakan penelitian ini berjenis etnografi. Sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak yang bermain *Mijou Damar*.

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah (1) mengorganiskan seluruh data dan gambaran yang menyeluruh tentang etnomatematika (2) membaca seluruh informasi dan memberi tanda berupa kode, (3) menemukan dan mengelompokkan makna pernyataan yang dirasakan responden dengan horizontaliting, (4) menguraikan berbagai peristiwa yang diteliti, (5) peneliti memberikan penjelasan secara naratif mengenai esensi fenomena yang diteliti dan

mendapat makna pengalaman responden mengenai fenomena tersebut, dan (6) membuat pengalaman dari setiap partisipan kemudian menuliskan gabungan dari gambaran tersebut.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam permainan ini terkandung nilai Pendidikan pada permainan tersebut khususnya matematika yang telah banyak peneliti teliti. Misalnya dalam permainan yang memuat konsep geometri terdapat dalam permainan gasing kayu, sedangkan permainan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa terdapat dalam permainan endong-endongan (Supriadi & Arisetyawan, 2020). Dalam permainan dapat memberikan dampak positif untuk pemainnya sehingga pemain merasa terlibat secara aktif. Dalam masing-masing permainan memiliki tujuan dan aturan yang ada secara struktur dan dapat memotivasi para pemain. Sedangkan hasil dari pemecahan masalah dan umpan balik bagi pemain yang termuat dalam permainan dapat merangsang kreativitas anak (Bayeck, 2018). Walaupun ada banyak permainan yang hampir mirip dengan permainann *Mijou Damar*, akan tetapi didalamnya termuat aturan yang masing-masing permainan tidaklah sama. Karena kesepakatan yang dibuat bersama itulah yang akan menjadi aturan dalam permainan.

Permainan *Mijou Damar* oleh masyarakat Doka Barat diartikan sebagai permainan damar. Dimana permainan ini selain daripada mengasa kemampuan berpikir anak usia 6-12 tahun juga terdapat nilai ekonomi dari buah damar oleh masyarakat setempat. Namun, dalam penelitian yang mengeksplorasi bagian dari etnomatematika sering kali menampakan penggunaan permainan secara umum tanpa berfokus pada makna khusus dari permainan tersebut. Hal yang sama disampaikan dalam penelitian lainnya (Abi, 2017), yang hanya menyebutkan bentuk etnomatematika dan konsep matematikanya saja. Dilain sisi ada banyak konsep matematika yang dapat diteliti dari permainan yang dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari, bahkan dalam kelompok budaya yang paling primitifpun (Bender & Beller, 2018).

Gambar 1. Permaian *Mijou Damar*



Gambar di atas, terlihat seorang anak sedang mengukur jarak antara *damar* dan pusat lingkaran. Proses ini disaksikan oleh anak-anak yang lain. *Damar* yang didapat kemudian akan dihitung. Penentuan pemenang akan dilihat dari berapa banyak *damar* yang diperoleh. Kesimpulan dari gambar ini adalah terdapat operasi hitung bilangan bulat yang terjadi pada permainan *Mijou Damar*.

Operasi hitung bilangan bulat terjadi ketika 5 anak yang diberikan kesempatan untuk bermain dan selanjutnya diberikan *damar* untuk setiap anak yang masing-masing memiliki 5 *damar*. Kemudian 3 *damar* diletakan didalam lingkaran. Artinya terjadi operasi pengurangan bilangan bulat. Aktivitas pembelajaran matematika yang selanjutnya terjadi dalam gambar ini adalah operasi penjumlahan bilangan bulat. Proses ini terjadi ketika anak yang unggul dalam permainan ini akan memperoleh seluruh *damar* yang diletakan didalam lingkaran tersebut.



Gambar 2. Konsep Geometri

Gambar di atas menjelaskan bahwa ada konsep geometri yang dipahami yakni membuat lingkaran. Ketika anak ditanya, bentuk bangun apakah, anak tersebut mencoba menjelaskan bahwa ini adalah lingkaran dimana lingkaran ini berisi *damar* dari masing-masing anak yang terlibat dalam permainan.

4. Kesimpulan

Pemmainan *mijou damar* memiliki konsep bilangan bulat, pengukuran, geometri, dan peluang. Konsep geometri terlihat pada saat menggambar lingkaran dan garis batas kumpulan *damar*. Permainan ini diawali dengan lemparan *damar* secara serentak. Kemudian yang paling jauh dari lemparan *damar*, dia yang akan memulai. Konsep membilang terlihat dari perhitungan *damar* dan pengukuran.

Daftar Pustaka

- Abi,AM. (2016). Integritas Etnomatematika Dalam Kurikulum Matematika Sekolah. [Vol 1, No 1, Maret 2016](#), hlm. 1-6 p-ISSN: 2477-5967 e-ISSN: 2477-8443. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPMI/article/view/75> (Akses Juni 2021)
- Achor, E. E., Imoko, B. I., & Uloko, E. S. (2009). Effect of ethnomathematics teaching approach on senior secondary students' achievement and retention in Locus. *Educational Research and Reviews*, 4(8), 385–390.
- Bender&Beller. (2018). Ethnomathematics And Numerical Cognition . 5 September 2018. <https://doi.org/10.1002/9781118924396.wbiea1675>
- Beyeck dkk. (2018). A review of five African board games: is there any educational potential?. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2017.1371671>. (Akses Juli 2022)
- d'Ambrosio, U. (1985). Ethnomathematics and its place in the history of mathematics. *For the Learning of Mathematics*, 5(1), 44–48. Retrieved from http://files/704/d'Ambrosio_1985.pdf
- Iluno, C., And, & Taylor, J. I. (2013). Ethnomathematics: The Key to Optimizing Learning and Teaching of Mathematics. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 3 (Ethnomatematika), 2320–7388.
- Supriadi & Arisetyawan. (2020). Didactical design of Sundanese ethnomathematics learning with Endog-endogan and Engklek games in primary school. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1567/2/022087/pdf> (Akses Juli 2022)
- Wahyuni dkk. (2021). Etnomomatematika Pada Permainan Kelereng Di Pesisir Aceh dan Hubungannya Dengan Matematika Sekolah. Vol. V No. 2, Maret 2021, hlm. 127–136DOI: <https://doi.org/10.36294/jmp.vvix.xxx> Available online www.jurnal.una.ac.id/index/jmp. (Akses Juni 2022)