

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Konseptual Fokus Penelitian dan Subfokus Penelitian

Matematika dan budaya adalah dua hal yang berkaitan erat. Tapi terkadang matematika dilihat sebagai sesuatu yang tidak terkoneksi dengan kehidupan sehari-hari. Padahal dalam mengajarkan matematika formal (matematika sekolah), guru sebaiknya memulai dengan menggali pengetahuan matematika informal yang telah diperoleh siswa dari kehidupan masyarakat di sekitar tempat tinggalnya. Lingkungan dapat menjadi sumber masalah matematika dalam kehidupan nyata. Matematika dalam budaya dikenal dengan istilah etnomatematika. (Sylviyani Hardiarti.2017.99)

2.1.1 Pembelajaran Matematika

Belajar yaitu proses perubahan perilaku bakat pengalaman dan pelatihan. Artinya, tujuan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisir pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar, termasuk cakupan dalam tanggung jawab guru. Berdasarkan hal tersebut, kita harus mengetahui karakteristik perilaku peserta didik, dan jenis karakter perilaku siswa yang telah dimilikinya ketika mau masuk sekolah dan mengikuti proses belajar-mengajar. (La hadisi.2009.9-10)

(Muh. Fitrah.2016.2) Matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang bereksak dan terorganisir secara sistematis yang membutuhkan penalaran yang kuat, serta matematika dipandang sebagai ilmu yang membantu dalam

menginterpretasikan berbagai ide dan kesimpulan secara abstrak. Belajar matematika tentunya memiliki harapan dan output yang jelas. Tujuan pembelajaran matematika menurut kurikulum adalah memahami konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah (Depdiknas :2007).

Belajar matematika terjadi alami seperti anak bermain. Anak usia dini menemukan, menguji serta menerapkan konsep matematika secara alami hampir setiap hari dalam hal apa saja yang mereka lakukan. Kegiatan belajar matematika secara sederhana terjadi dalam kehidupan sehari-hari anak, seperti saat orang tua menghitung bersama anaknya yang berumur empat tahun untuk mengetahui berapa balok yang digunakan untuk membangun jembatan.(Diana.2012.6-9)

Dalam pembelajaran matematika, umumnya masih banyak dijumpai proses pembelajaran yang konvensional sehingga tidak terlihat keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan Model/Metode dan pendekatan yang inovatif untuk merealisasikan proses pembelajaran tersebut. (Rino Richardo.2016.118-119)

Jadi pembelajaran matematika adalah suatu usaha sadar dan terencana dengan proses penalaran konsep dengan mengkombinasikan pengetahuan dasar yang telah dimiliki siswa guna mencapai standar yang telah ditentukan, serta mengimplementasikan konsep yang sudah ada dengan metode penalaran.

2.1.2 Kurikulum 2013

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran matematika, diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas pembelajaran serta berkontribusi pada masyarakat, bangsa dan negara yang mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi baik dari segi sikap, pengetahuan, maupun keterampilan yang sesuai dengan peradaban dan perkembangan zaman. Keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 bergantung pada kreativitas guru yang merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil tidaknya peserta didik dalam belajar. Karena guru sebagai perencana, pelaksana, dan pengembangan kurikulum bagi kelasnya sekalipun guru tidak mencetuskan konsep-konsep tentang kurikulum.(Dedi Kusnadi, Suradi Tahmir, Ilham Minggu..2014.2-3)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, Salah satu indikator dari keberhasilan suatu pembelajaran, ketika materi yang disajikan dapat dimengerti dan dipahami oleh sebagian besar peserta didik yaitu dengan pendekatan pembelajaran yang merujuk kepada kebiasaan sehari-hari siswa .

2.1.3 Kebudayaan dalam Matematika

Menurut Inda Rachmawati yang mengutip dalam buku Koentjaraningrat dan Ratna, E.B.Tylor mendefinisikan budaya sebagai keseluruhan aktivitas manusia, termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat-istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan lain. Sedangkan menurut ilmu antropologi, budaya merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar. Hal tersebut mengartikan bahwa hampir seluruh aktivitas manusia merupakan budaya atau kebudayaan karena hanya sedikit sekali tindakan manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang tidak memerlukan belajar dalam membiasakannya. (Inda Rachmawati.2012.2)

Indonesia kaya akan ragam budaya. Budaya tersebut hadir di dalam ragam segi kehidupan masyarakat Indonesia termasuk dalam kehidupan beragama. Matematika merupakan suatu bentuk budaya. Matematika sebagai bentuk budaya, sesungguhnya telah terintegrasi dalam seluruh aspek kehidupan masyarakat. Dengan demikian matematika seseorang dipengaruhi oleh latar budayanya, karna yang mereka lakukan berdasarkan apa yang mereka lihat dan rasakan. Budaya akan mempengaruhi perilaku individu dan mempunyai peran yang besar pada perkembangan pemahaman individual, termasuk pembelajaran matematika. Suatu studi untuk meneliti hubungan antara matematika dan budaya adalah etnomatematika. (Sylviyani Hardiarti.2017. 147-148)

Kebudayaan adalah unsur fundamental dalam pengembangan pendidikan secara utuh. Pendidikan yang baik tidak serta-merta hanya mengembangkan intelektualitas tetapi yang terpenting intelektualitas yang berbudaya. Sejak didirikannya negara ini, para founding fathers telah memperhitungkan bahwa pendidikan merupakan salah satu sarana untuk melihat ragam budaya nasional, sehingga merevitalisasi pendidikan harus memasukkan unsur-unsur nilai budaya yang menjadi penopang kualitas pendidikan.(Tanu, I. K..2017.37)

Sebagai bangsa yang terdiri dari berbagai suku, adat, istiadat, ras dan agama, Indonesia menyimpan kekayaan kebudayaan yang begitu besar. Setelah siswa diperkenalkan dengan budaya daerahnya, ia juga harus diperkenalkan dengan keanekaragaman budaya Indonesia. Pendekatan multicultural merupakan perluasan dari pembelajaran matematika berbasis budaya lokal yaitu dengan mengantarkan anak kepada budaya nasional Indonesia yang beranekaragam.(Eti Rohaeti, E2011.143-144)

Kecenderungannya terlihat dari ketika mereka memandang bahwa matematika hanyalah suatu mata pelajaran yang hanya diperoleh di bangku sekolah. Padahal matematika sering digunakan dalam berbagai aspek kehidupan, D'Ambrosio pada tahun 1985 memperkenalkan suatu istilah etnomatematika. Ia menggunakan istilah ini untuk menyebutkan suatu matematika yang berbeda dengan matematika sekolah. “.....*academic mathematics that is the mathematics which is taught and learned in the schools. In contrast to this, we call ethnomathematics the mathematics which is practiced among identifiable cultural groups, such as national-tribal societies, labor groups, children of a certain age bracket, professional classes, and so on.*” (D'Ambrosio) Artinya, matematika yang dibelajarkan di sekolah dikenal dengan academic mathematics, sedangkan etnomatematika merupakan matematika yang diterapkan pada kelompok budaya yang teridentifikasi seperti masyarakat suku, kelompok buruh, anak-anak dari kelompok usia

tertentu, kelas profesional, dan lain sebagainya.(Puspadewi, K. R., &Gst. NgurahNila Putra, I.2014.80)

Sehingga dapat disimpulkan bahwa, nilai budaya yang ada dalam kehidupan masyarakat sangat erat kaitannya dalam matematika, sehingga materi matematika dapat memberikan pemahaman secara luwes dan dapat membantu siswa untuk menjaga nilai budaya yang telah ada. Salah satu kebudayaan yang amat dekat dengan siswa yaitu permainan tradisional. Salah satu permainan tradisional ini yaitu permainan kelereng. Permainan kelereng ini memuat beberapa konsep matematika salah satunya jarak dan kecepatan serta perbandingan.

2.1.4 Etnomatematika Dalam Permainan Kelereng

Etnomatematika di pandang sebagai suatu yang dapat membangun intuisi berpikir matematika atau budaya matematika yang akan berperan dalam menghasilkan suatu ide atau gagasan baru tentang matematika. Etnomatematika yang digunakan dalam proses belajar dipandang sebagai jembatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis. Hal ini dikarenakan, etnomatematika dapat menjadi penyedia objek belajar matematika. Secara material, objek matematika adalah hal-hal yang merepresentasikan konsep matematika di lingkungan sekitar yang tumbuh dan berkembang di lingkungan masyarakat, namun secara formal objek matematika merupakan benda-benda pikir yang diperoleh berdasarkan benda konkret. (Sukma Mawaddah.2015.205-206)

Etnomatematika sebagai bentuk pendekatan pembelajaran matematika dan pendekatan penelitian yang bersentuhan langsung dengan

budaya bangsa, dengan ini diharapkan mampu menjadi alternatif untuk mengenalkan jati diri bangsa sehingga peserta didik sebagai penerus bangsa tidak kehilangan identitasnya sebagai bangsa Indonesia. (Bambang Eko Susilo, Sri Adi Widodo.2015.44)

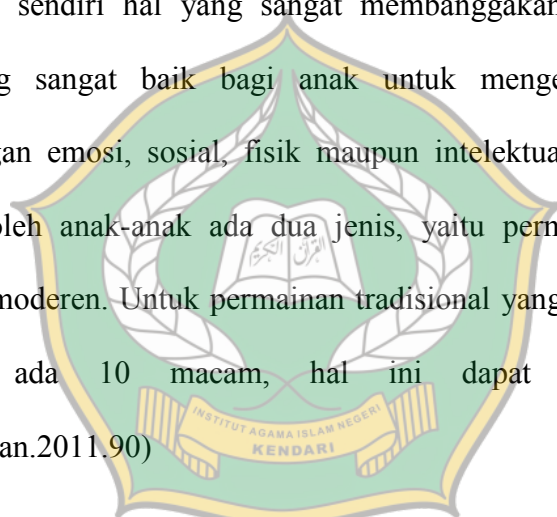
Etnomatematika merupakan matematika yang tumbuh dan berkembang dalam suatu kebudayaan tertentu. Etnomatematika tumbuh dan berkembang di Indonesia sebagai alternatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran matematika yang selama ini masih cenderung konvensional dan kurang kontekstual. Kondisi demikian memberikan gambaran bahwa pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang kontekstual tersebut dapat mengurangi kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal penalaran dan pemecahan masalah. (Sri Rahmawati Fitriatien.2016.4-5)

Pendekatan etnomatik untuk kurikulum matematika bertujuan untuk membuat matematika sekolah lebih relevan dan bermakna bagi siswa dan untuk mempromosikan kualitas pendidikan mereka secara keseluruhan. Dalam hal ini, penerapan perspektif etnomathematis dalam kurikulum matematika sekolah membantu dalam mengembangkan intelektual, sosial, emosional, dan pembelajaran politik siswa dengan menggunakan rujukan budaya mereka sendiri yang unik untuk menanamkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap mereka. (Milton Rosa1 Daniel Clark Orey2.2011.32)

Permainan tradisional pada dasarnya tidak sekedar dilakukan untuk hiburan dan hanya untuk bermain atau mengisi waktu luang saja, melainkan melalui permainan seseorang dapat melatih kerja otak untuk

berpikir secara logis dan runtut dalam menentukan langkah mencapai kemenangan dalam permainan atau pertandingan. Jika ditinjau dari segi matematika, budaya permainan tradisional Indonesia banyak yang dapat dijadikan sebagai wadah dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sebagai contoh adalah permainan congklak. (Sukma Mawaddah.2012.503)

Menurut Dockett, bermain merupakan kegiatan spontan, tanpa beban, dan tanpa aturan yang mengikat, ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakannya. Hal ini menjadi sarana yang sangat baik bagi anak untuk mengembangkan diri, baik perkembangan emosi, sosial, fisik maupun intelektualnya. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak ada dua jenis, yaitu permainan tradisional dan permainan moderen. Untuk permainan tradisional yang sering dilakukan oleh anak-anak ada 10 macam, hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.(Irman.2011.90)



Tabel 2.1. Jenis Permainan Tradisional yang Sering dimainkan Anak-anak

| No | Nama Permainan | Persentase |
|----|----------------|------------|
| 1 | Congklak | 23% |
| 2 | Petak umpet | 16% |
| 3 | Lompat tali | 13% |
| 4 | Galasin | 10% |
| 5 | Kelereng | 9% |
| 6 | Benteng | 8% |
| 7 | Layang-layang | 6% |
| 8 | Engklek | 6% |
| 9 | Ular naga | 5% |
| 10 | Engkrang | 4% |

Dari beberapa jenis permainan diatas yang mendukung kemampuan siswa dalam menalar jarak dan kecepatan serta perbandingan dalam materi matematika yaitu pada permainan kelereng. Permainan jenis kelereng diatas terlihat bahwa memperoleh persentase sebesar 9%, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peran permainan kelereng dalam pembelajaran matematika. Dalam permainan kelereng konsep jarak dan kecepatan dalam perbandingan akan lebih mudah ditemui ketika pemain memulai permainan sampai mengakhirinya dengan menggunakan aturan bermain yang telah ditentukan oleh pemain itu sendiri.

Jumlah pemain yang dibutuhkan untuk dapat bermain minimal 2 orang dan maksimal 12 orang anak. Dalam permainan ada aturan yang ditetapkan sebelum memulai permainan. Aturan ini merupakan kesepakatan Bersama antar pemain. Dimana yang memiliki hak untuk memulai permainan lebih dahulu yaitu, pemain yang kelerengnya lebih dekat dengan garis pola sehingga dialah yang menjadi pemain pertama, untuk pemain kedua yang memiliki jarak kelereng yang dekat dengan kelereng pertama, dan pemain ketiga yaitu yang dekat jarak kelerengnya dengan kelereng kedua, sampai seterusnya hingga batas maksimal pemain, dimana pemain terakhir yaitu jarak kelereng antara garis pola sangatlah jauh, hal ini dikarenakan bisa jadi kecepatan yang di gerikan terhadap kelereng sangat lambat atau sangat pelan sehingga jaraknya sangat jauh dari garis pola.

Dari sekian banyak permainan tradisional dan konsep matematika yang terdapat pada permainan tersebut, peneliti ingin mengambil topik tentang

(Implementasi Konsep Jarak Dan Kecepatan Serta Perbandingan Pada Permainan Tradisional Kelereng(KajianEtnomatematika Pada Siswa SD di Desa Wonua, Kecamatan Konda, Kabupaten Konawe Selatan) Untuk melihat sejauh mana siswa mengetahui implementasi konsep jarak dan kecepatan serta perbandingan tersebut, pada permainan tradisional kelereng yang sering dimainkan di masyarakat melalui aturan bermain yang digunakan dalam bermain kelereng.

2.1.5 Konsep Jarak dan Kecepatan dalam Perbandingan

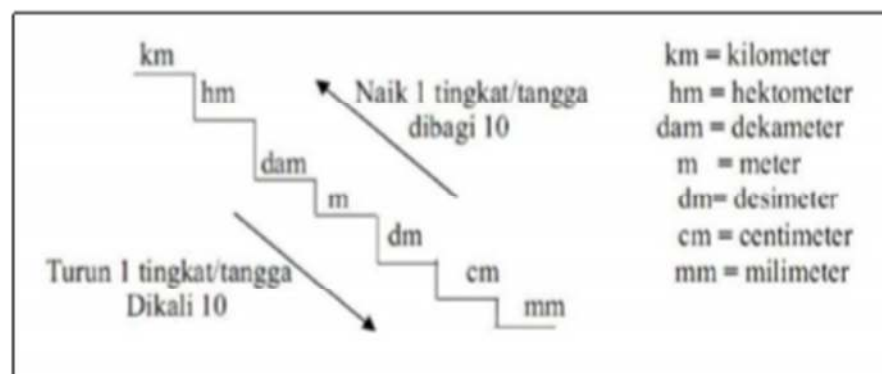
Salah satu materi matematika di kelas V semester ganjil adalah jarak, waktu, dan kecepatan yang terpaut dalam materi Perbandingan. Materi tersebut adalah salah satu materi yang dianggap sulit oleh siswa. Pernyataan tersebut didukung dengan penelitian oleh Heri Retnawati (2012) menunjukkan bahwa materi yang dirasakan sulit untuk mata pelajaran matematika oleh siswa yakni perbandingan dan skala, jarak, waktu, dan kecepatan, operasi hitung campuran, dan luas bangun datar. (Sitti Nurjannah.2015.6-7) Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara pada tanggal 02 September 2019, guru Matematika kelas V SDN 10 KONDA menyatakan bahwa beberapa anak masih kesulitan mengerjakan soal jarak, waktu, dan kecepatan. Apalagi jika soal sudah dimodifikasi, siswa semakin kesulitan dalam memahami maksud soal.

Adapun tujuan dari mempelajari materi perbandingan menurut Manik (2009) adalah : (1) menjelaskan pengertian skala sebagai suatu perbandingan, (2) menghitung faktor pembesaran dan pengecilan pada gambar, (3) menjelaskan hubungan perbandingan dan pecahan, (4) menyelesaikan soal yang melibatkan

perbandingan senilai dan berbalik nilai, (5) memberikan contoh masalah sehari-hari yang merupakan perbandingan seharga dan berbalik harga yang memasukkan unsur budaya yaitu permainan tradisional kelereng, (6) memecahkan masalah yang melibatkan perbandingan yang dikaitkan dengan permainan tradisional kelereng. Pemahaman siswa pada permasalahan perbandingan yang dikaitkan dengan konsep permainan tradisional kelereng, diharapkan siswa mampu untuk memecahkan masalah tersebut.(Juni Hardi, dkk.2012.2-3)

Jarak, waktu, dan kecepatan adalah salah satu materi matematika di kelas V SD. Sebelum membahas materi tentang jarak, waktu, dan kecepatan, sebaiknya dipahami terlebih dahulu mengenai satuan waktu (Pujiati, 2008: 5). Selanjutnya Pujiati (2008:5-12) menjelaskan materi jarak, waktu, dan kecepatan sebagai berikut.

Jarak suatu tempat dinyatakan dengan satuan ukuran baku meter (m). Satuan lainya adalah hektometer (hm), dekameter (dam), desimeter (dm), centimeter(cm), dan milimeter(mm). Hubungan antar satuan panjang naik 1 satuan dibagi 10, turun 1 satuan dikali 10 seperti ditunjukkan gambar di bawah ini.



Gambar2.1. tingkat satuan jarak

Jarak adalah waktu kali kecepatan atau jarak adalah kecepatan kali waktu. Kecepatan adalah besaran yang diperoleh dari jarak tempuh suatu benda (orang) dibagi waktu yang diperlukan untuk menempuh jarak tersebut. Satuan kecepataannya km/jam. Apabila kecepatan dilambangkan dengan k, jarak tempuh = j dan waktu tempuh = w maka $j = k \times w$. Untuk memperoleh kecepatan yaitu:

$$k = \frac{j}{w}. \text{ Untuk memperoleh waktu yaitu : } w = \frac{j}{k}.$$

Apabila jarak dinyatakan dalam km dan waktu dinyatakan dalam jam, maka kecepatan dinyatakan dalam satuan km/jam. Berikut menunjukkan daftar satuan yang umumnya digunakan untuk kecepatan dan singkatannya.

Tabel 2.2. Satuan Kecepatan

| No. | Jarak | Waktu | Kecepatan | Singkatan |
|-----|-----------|-------|-------------------|-----------|
| 1. | Kilometer | Jam | Kilometer per jam | Km/jam |
| 2. | Meter | Jam | Meter per jam | m/jam |
| 3. | Meter | Detik | Meter per detik | m/det |
| 4. | Feet | Detik | Feet per detik | Ft/det |

(Pujiati, 2008: 12)

2.2. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang akan dilakukan merupakan pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

- 2.1.6** Penelitian yang dilakukan oleh Ari Irawan, dan Gita Kencanawaty dengan judul “**Implementasi Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika**” pada tahun 2017 menyatakan hasil penelitian bahwa penerapan pembelajaran matematika realistik

berbasis etnomatematika dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar serta menumbuhkan karakter cinta pada kebudayaan lokal sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih mengenal, melestarikan serta dapat menghubungkan budaya Sunda dengan matematika sesuai dengan materi pembelajaran bangun datar. Persamaan penelitian oleh Ari Irawan, dan Gita Kencanawaty dengan penelitian ini yaitu sama – sama mengkaji tentang realistik berbasis etnomatematika guna melestarikan dan menumbuhkan rasa cinta siswa terhadap budaya. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini yaitu peneliti tidak memfokuskan untuk penanaman konsep mengenai apa itu budaya, melainkan mengaitkan budaya dengan konsep pembelajaran matematika.

- 2.1.7 Penelitian yang dilakukan oleh Mauluadi dengan judul “ Efektivitas Penerapan Etnomatematika Jenis “Kelereng” Dalam Homts (Higher Order Mathematica Thingking Skills) Dengan Implementasi Konsep Matematika “ pada tahun 2018 menyatakan hasil penelitian bahwa dari pelaksanaan mini research yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai **Efektivitas Penerapan Etnomatematika Jenis “Kelereng” Dalam Homts (Higher Order Mathematica Thingking Skills)** dengan implementasi konsep matematika, peneliti menemukan bahwa siswa tampak sangat antusias, semangat dan senang dalam bermain etnomatematika jenis “kelereng”. Hal ini dikarenakan, kelereng merupakan jenis permainan yang secara tidak langsung maupun

langsung dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi anak untuk memahami konsep matematika. Selain itu, peneliti mengutarakan bahwa penerapan etnomatematika jenis “kelereng” dapat meningkatkan efektifitas dalam HOMTS (Higher Order Mathematica Thinking Skills) dengan implementasikan konsep matematika pada siswa. Hpal ini terlihat dari lembar soal HOTMS (Higher Order Thinking Mathematica Skills) yang dibuat oleh peneliti dan menurut peneliti soal tersebut memiliki tingkat penalaran yang tinggi dapat dijawab oleh sampel mini research dengan benar. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Mauliadi dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji tentang permainan tradisional Kelereng. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini yaitu terkait cakupan kajian penelitian ini di fokuskan dengan mengkaji dan mengdekrripsikan implementasi konsep jarak dan kecepatan serta perbandingan pada permainan tradisional “kelereng”.

- 2.1.8 Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Safitri, Agung Hartoyo, Asep Nursangaji dengan judul **“Eksplorasi Konsep Matematika Pada Permainan Masyarakat Melayu Sambas”** pada tahun 2015 menyatakan hasil penelitian bahwa permainan yang dimainkan oleh masyarakat Sambas di desa Semparuk mengandung etnomatematika. Adapun konsep matematika yang terkandung dalam permainan masyarakat Melayu Sambas meliputi bilangan bulat, jarak, waktu,

peluang, membilang bilangan bulat, himpunan, bangun datar, pengukuran, operasi bilangan bulat, kesimetrian, serta baris dan deret.

Persamaan penelitian oleh Dwi Safitri, Agung Hartoyo, Asep Nursangaji dengan penelitian ini yaitu sama – sama mengkaji tentang permainan tradisional. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Dwi Safitri, Agung Hartoyo, Asep Nursangaji hanya ingin menunjukkan bahwa dalam permainan melayu sambas terdapat berbagai materi pelajaran matematika yang ternyata dipahami secara tidak sadar oleh siswa, sedangkan penelitian ini akan mengkaji dan mengdekrripsikan penerapan atau implementasi konsep jarak dan kecepatan serta perbandingan pada permainan tradisional “kelereng”

2.1.9 Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Wahyu Putra, dan Popi Indriani dengan judul “implementasi etnomatematika berbasis budaya lokal dalam pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar” pada tahun 2017 menyatakan hasil penelitian bahwa pembelajaran matematika tingkat sekolah dasar itu erat kaitannya dengan tapis dan singer, dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa motif kain tenun sanggar rahayu terdiri dari motif geometris, mausia, hewan, dan motif tanaman, sedangkan singer lampung memiliki elemen matematika dimana segitiga. Selain itu penjelasan dalam penelitian ini bahwa pembelajaran matematika berbasis budaya adalah dibutuhkan disekolah terutama disekolah dasar, karena tidak hanya mengerti

konsep matematika saja tetapi peserta didik juga diperkenalkan dan cinta budaya sejak dini.

Persamaan penelitian Rizki Wahyu Putra, dan Popi Indriani dengan penelitian ini yaitu sama-sama mengkaji tentang implementasi etnomatematika dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar . sedangkan perbedaannya yaitu subjek penelitiannya berbeda dan focus penelitiannya juga berbeda.

