# BAB I

# PENDAHULUAN

1. **Latar Belakang Masalah**

Negara Indonesia merupakan negara dengan keanekaragaman yang berlimpah, mulai dari budaya, bahasa, adat istiadat maupun dalam bidang kuliner. Kebudayaan tersebut merupakan hasil warisan turun temurun dari kelompok masyarakat, generasi ke generasi dalam suatu daerah. Kuliner bukan mengenai makanan pokok atau lauk pauk saja tetapi juga jajanan tradisionalnya.

Jajanan tradisional merupakan warisan turun temurun yang menjadi kekuatan tersendiri untuk membuat kuliner dinusantara semakin menarik dan unggul khususnya pada suku khas jawa. Tidak hanya dari sisi rasa, warna, bentuk keanekaragamannya pun yang bermacam–macam, menarik dan berbeda-beda seperti kebudayaan dan suku yang ada di indonesia. Bentuk jajanan tradisional yang berupa permen, kue basah, kue kering, gorengan, minuman, keripik dan lain–lain.

Jajanan tradisional sendiri sering disebut masyarakat Indonesia dengan sebutan jajanan pasar yang dahulu diperjual-belikan di pasar tradisional. Namun, seiring berkembangnya zaman jajanan pasar dapat ditemukan di daerah-daerah terdekat atau dapat di jual dan di temui oleh produksi rumahan yang memudahkan masyarakat untuk membeli jajanan pasar tersebut tanpa jauh-jauh pergi ke pasar tradisional. Jajanan pasar ini sering dihidangkan dalam acara-acara seperti pada acara lamaran, nikahan, khitanan, seminar, rapat, pengajian dan acara lainnya.

Jajanan pasar memiliki ragam ciri khas tertentu sesuai dengan daerah nya masing-masing seperti pada khas suku jawa misalnya lupis, cenil, gethuk, klepon, kue mendut. Suku khas melayu seperti karas, kasidah, puniaram. Suku khas batak seperti ombus-ombus. Suku khas aceh seperti thimpan.

Menurut tradisi dan kebudayaan khas suku jawa jajanan tradisional memiliki makna yang dilihat dari bentuk filosofi-nya salah satunya adalah lupis berbentuk segitiga. Ketan adalah bahan dasar membuat lupis dimana makna dari ketan adalah persatuan (kraket=erat), ketan yang sudah direbus memiliki daya rekat yang kuat dibanding nasi. Kita sebagai mahkluk hidup harus saling peduli, menghargai, dan mengingatkan satu sama lain.

Marsigit (2016: 23) mengungkapkan istilah etno menggambarkan semua hal yang membentuk identitas budaya suatu kelompok yaitu bahasa, kode, nilai-nilai, jargon, keyakinan, makanan dan pakaian, kebiasaan serta sifat-sifat fisik. Sedangkan matematika mencakup pandangan yang luas mengenai aritmetika, mengklasifikasikan, mengurutkan, menyimpulkan dan modeling. Etnomatematika berfungsi untuk mengekspresikan hubungan antara budaya dan matematika. Dengan demikian, etnomatematika adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memahami bagaimana matematika diadaptasi dari sebuah budaya agar masyarakat mengetahui kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan matematika.

Etnomatematika juga memiliki konsep yang luas dan terkait dengan berbagai aktifitas matematika yakni berhitung, mengelompokkan, mengukur, merancang bangunan atau alat, bermain dan lain sebagainya (Badrullah, 2020: 129).

Matematika merupakan ilmu dasar dari segala ilmu baik aspek penalaran maupun terapannya berperan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan, teknologi, dan budaya. Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan di bidang pendidikan yang sering diterapkan di masyarakat, tetapi dalam kenyataannya sebagian besar dari mereka kurang menyadari keberadaannya. Mereka menganggap bahwa matematika hanyalah suatu ilmu hitung yang diperoleh saat pembelajaran di sekolah (Noto , dkk. 2018: 1).

Matematika dan kebudayaan adalah sesuatu yang dapat dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari karena matematika merupakan sumber ilmu dan kebutuhan utama setiap makhluk hidup. Sementara itu kebudayaan adalah kesatuan utuh serta salah satu ciri khas yang terdapat didalam suatu Negara atau bangsa. Sebagai salah satu ciri khas, kebudayaan lokal harus dijaga dan dilestarikan. Tetapi seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang melesat canggih, budaya-budaya di Indonesia mulai terlupakan karena perkembangan zaman dan teknologi. Dengan demikian, diperlukan berbagai upaya dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan­­­­­­.

Dalam hal ini, salah satu upaya menjaga dan melestarikan budaya adalah dengan mengenalkan kepada masyarakat dan ranah pendidikan bahwa kebudayaan yang ada dalam kehidupan sehari-hari dapat dikaitkan dengan matematika. Dengan ini masyarakat lebih mudah memahami aspek budaya yang berkaitan dengan kehidupan.

Bentuk matematika dari jajanan pasar pun beraneka ragam misalnya lupis berbentuk segitiga, gethuk berbentuk silinder, kue mendut berbentuk kerucut, klepon berbentuk bola, onde-onde berbentuk bola. Bentuk-bentuk jajanan pasar khas suku jawa tersebut dapat dilihat bahwa jajanan pasar dapat dikaitkan dengan matematika khususnya geometri. Sedangkan untuk proses penjualan jajanan pasar seorang pedagang pasti akan memperhitungkan berapa keuntungan yang akan ia peroleh.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti tertarik dengan kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar peneliti khususnya di Desa Medan Sinembah. Dari observasi awal, peneliti mendapatkan informasi bahwa mayoritas penduduk di Desa Medan Sinembah berprofesi sebagai pedagang khususnya pedagang jajanan pasar khas suku jawa. Dan salah satu suku yang mendominasi di Desa Medan sinembah yaitu suku jawa. Lebih lanjutnya pada penelitian ini akan mengkaji dan membahas etnomatematika keterkaitan antara jajanan pasar khas suku jawa dengan geometri dan sistem persamaan linear.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik mengaitkan budaya dengan matematika berjudul “Etnomatematika Bentuk Jajanan Pasar Khas Suku Jawa”.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terurai diatas, maka yang diambil masalah yang lebih terkait dan mendukung dalam penelitian ini. Berdasarkan hal tersebut dapat dikemukakan bahwa identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kebudayaan yang terlupakan seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi.
2. Pemahaman masyarakat bahwa ada keterkaitan budaya dengan matematika.
3. Keterkaitan pembelajaran matematika dan budaya belum dikaitkan.
4. Pandangan masyarakat bahwa matematika hanya ilmu hitung yang diperoleh saat pembelajaran disekolah.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian yang terdapat dalam Etnomatematika Bentuk Jajanan Pasar Khas Suku Jawa ini ialah keterkaitan jajanan pasar khas suku jawa dengan geometri dan sistem persamaan linear.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Etnomatematika bentuk jajanan pasar khas suku jawa terhadap geometri?
2. Bagaimana Etnomatematika keuntungan harga penjualan jajanan khas suku jawa terhadap sistem persamaan linear ?
3. Bagaimanakah Etnomatematika laba dari harga penjualan terhadap aritmatika sosial ?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian adalah :

1. Mendeskripsikan Etnomatematika bentuk jajanan pasar khas suku jawa terhadap geometri.
2. Mendeskripsikan Etnomatematika keuntungan harga penjualan jajanan khas suku jawa terhadap sistem persamaan linear
3. Mendeskripsikan Etnomatematika laba dari harga penjualan terhadap aritmatika sosial ?

**1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman dan memiliki manfaat bagi orang lain, dan terutama bagi penulis. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan khususnya untuk memahami unsur budaya yang berkaitan dengan matematika. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan lebih lanjut penelitian etnomatematika, baik secara fungsional maupun interaksional.

1. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi ranah pendidikan dan masyarakat untuk mengembangkan kebudayaan serta mengetahui keterkaitan unsur matematika. Selain itu untuk memberikan masukan kepada pemerintahan daerah guna tetap melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia, baik berupa kuliner, bahasa dan adat istiadat.